no.185
1982年 4/1
アミューズメント通信
APRIL 1, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.
No part of this magazine may be reproduced without expressed permission.
毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

AM機技術研究訪日団 中国にもAM機を

日本のAM施設を訪問

遊園地、工場見学など22日間の予定終える

"現代化"を進めている中国から、高級技術者ら二十名のAM機視察団が来日、約二十日間にわたって日本のAM機事情を研究し帰国したが、ハードスケジュールにもかかわらず日本の優れたAM機に数多く接し大きな成果を挙げたもようだ。

訪日団の一行は「北京有色冶金設計研究総院」の「遊芸機技術考察団」。北京にある非鉄金属分野の技術研究所が、AM機技術の研究のため派遣したもので、この研究所の長虹院長が団長となってすべて団員は研究所のメンバーとなっている。団員は機械、電気、土建の専門技師と外事担当者からなっており、およそ中国から選び抜かれた高級技術者ばかり。

一行は三月一日、成田空港に到着して以来、二十二日に帰国の途につくまで遊園地や各種工場など視察につぐ視察で、ハードスケジュールをこなした。二日にNAOアミューズメントエキスポ82を視察したのち、訪れた遊園地と工場は次のとおり。遊園地＝よみうりランド、浅草花やしき、東武動物公園、西武園遊園地、豊島園、富士急ハイランド、日本ランド、小田急御殿場ファミリーランド（以上関東）、宝塚ファミリーランド、エキスポランド、京阪ひらかたパーク、あやめ池遊園地、ポートピアランド、奈良ドリームランド、長島スパーランド（以上関西）、工場＝東洋娯楽機第一、第二工場、明昌特殊産業茨木工場、三精輸送機福知山工場、三菱金属直島精錬所、三井金属日比共同鋼精錬所、日本亜鉛鉱業中竜鉱業所、同和鉱業餌釣事業所、同深沢事業所。

東洋娯楽機第1工場を訪れた中国の視察団（写真中央は歓迎挨拶する山田収男副社長）

明昌特殊産業本社前にて視察団ら（写真中央は岡本社長、右隣は長団長）

訪問先の遊園地では東洋娯楽機、明昌特殊産業、三精輸送機がそれぞれ案内役を務め、遊園施設や機械の説明を行なった。

中国には東娯、明昌の遊園施設がすでに設置されているが、それらの数はごくわずかで、中国側としてはもっと多く設置していきたい意向のようであり、そのため日本を訪れ研究することになったものの、あまりに種類が多くバラエティに富む日本のAM機の実情に驚いていたようすである。なお訪問先のうちAM関係では大型の、遊園施設に集中したが、一行の関心は大型、小型ともにAM機の技術にあったようだ。

上の写真はNAOショー、下は東娯第1工場での視察団のようす

スタンディング・ライド "立って乗る"開発

東洋娯楽機の「スタンディング・ループ」、下旬にも完成

乗客が立ったままの状態で宙返りコースターを経験できるという「スタンディング・ループコースター」が東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）によって開発され、四月下旬には関東の遊園地二ヵ所で営業運転を開始する予定となっている。

遊園施設としては画期的な新機軸となるこの立席（スタンディング）車両という発想は、世界的にもまったく初めてのもの。「スタンディング・ループコースター」では従来の同社製「ループコースター」に新開発の立席車両を走らせ、文字どおり乗客に立ったまま宙返り体験させる。これはレール設計の精度が高くかなりスムーズに車両が走れる「ループコースター」でこそ可能なものとされており、立ったままの人間を安全にしかも無理な負担をかけないようにするために万全とも言えるさまざまな機構を採り入れている。このためにすでに数十件に及ぶ特許、実用新案、意匠登録など世界六ヵ国に出願中である。

この立席車両の発想は同社が「ループコースター」の開発、製造に着手した昭和五十二年ごろ以来、単なる宙返りコースターでなくそれ以上の目的を持たそうという"多目的化"を進めた結果生まれたもののひとつ。同社の「ループコースター」は昭和五十四年に第一号機を完成、さらに同社独自の新機構としてホーム内の車両入れ替え移送装置「トラバーサ機構」も実現した。今回の立席車両実現により、「トラバーサ機構」もたとえば座席車両と立席車両を交替で走らせるなど一段と活用化が図れる。

「スタンディング・ループコースター」自体の開発はこの間さらに進み、昨年十一月上旬、よみうりランドで休園日に、着席車両に立席車両を連結してテスト運転をするに至った。さらに何回もの実地走行テストが行なわれ性能評定も受け、大臣認定も得た。こうして四月下旬にはよみうりランドと小田急御殿場ファミリーランドの二ヵ所で完成、営業運転に入る見とおしとなっている。

テスト中の「スタンディング・ループ」立席部分

新機種「サーフィン」は立席を発展、年内に完成

同社では立席車両の中心となる"スタンディング"（立席）のコンセプトをさらに発展させ、同技術を応用した新機種「サーフィン」の開発に着手しているが、これについてもほぼ開発を終え、今年中にもオープンする予定としている。「サーフィン」は波のりのサーフィンを遊園施設化したもので、乗客は立ったまま乗り込み波のりのだいご味や臨場感を味わうとしており、その実現に大きな期待が寄せられている。

非行化防止にスクラム
管理責任、自主規制に焦点

青少年育成国民会議主催「娯楽機械と青少年に関する懇談会」

上の写真は「娯楽機械と青少年に関する懇談会」のようす

AM業界では初の試み

JOU、NAO側から12人、国民会議側11人出席

青少年の健全な成長を図るための活動を展開している全国団体、㈳青少年育成国民会議（事務所東京、林健太郎会長）の主催により「テレビ・出版物・映画・娯楽機械と青少年に関する懇談会」が二月二十六日、東京・渋谷の国立オリンピック記念青少年総合センターにて全国から約二百二十人が参集して開催された。

同懇談会で娯楽機械がテーマに採りあげられAM業界が参加するのは今回が初めてで、業界側から国民会議会員でもある日本娯楽機械オペレーター㈿（JOU）と日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）の代表計十二名が出席し、種々意見交換を行ない意義あるものとなった。

青少年国民会議は昭和四十一年五月に発足されたもので、同懇談会はその翌年から毎年開かれてきており、とくに青少年育成とかかわりの深い出版物やテレビなどの業界代表者との意見交換を積み重ねてきている。その趣旨は、国民会議の下部組織である全国の県、市町村民会議などが一堂に会し各地域の青少年非行の現状と問題点、今後の改善策に対する提案などを持ち寄り、青少年とかかわりのある関係業界の代表者と懇談を行ない、関係業界の自主規制の強化と協力を要請するとともに、行政施策の対応をも要請することにより、青少年を取り巻く環境の浄化を一層効果的に推進しようというもの。

今回の懇談会の次第は開会式、テーマ別懇談会、全体会、閉会式の順で進められた。開会式では国民会議の吉永宏副会長、総理府青少年対策本部の浦山太郎次長の両氏によるあいさつがあり、事務局から懇談会の方法についての説明があったあと、各テーマ別に分かれて約四時間半にわたって懇談会が持たれた。テーマは①テレビ、②少年向けおよび一般雑誌、③成人向け出版物、④雑誌の自動販売機販売、⑤映画・広告物、⑥娯楽機械の六つが設定され、それぞれと青少年について関係者との間で意見交換が行なわれた。最後に全参加者が再び集まった全体会で、各テーマ別に懇談の結果が発表され少し協議を行ない、休憩を含め約八時間に及ぶ同懇談会は終了した。

AM業界が参加した「娯楽機械と青少年に関する懇談会」は、業界側からJOUの加茂桂理事長ほか六名、NAOの内田博会長ほか四名の計十二名、国民会議側からは十の都府県の代表者ら十二名が出席し、国民会議理事の和田謙寿氏（全国少年補導員協議会会長、駒沢大学教授）が司会者となって進められた。

まずJOUとNAOの組織およびAM機オペレーターについて加茂理事長、内田会長の両氏から説明がなされ、NAOの真鍋副会長からAM機の歴史について本紙作成による「写真と年表で見るアミューズメントマシンの歴史」を配布し説明が加えられた後、国民会議側との意見交換がなされた。国民会議側から各府県でとりまとめた「娯楽機械（ゲームセンター）に対する要望・提案」（次ページ左に全文掲載）が出され、これを参考にしながら進められた。懇談会はとくにゲーム場への青少年の出入りなどに対する各府県の規制、業界の自主規制についての状況はどうなっているかということを中心に展開されたが、もっぱら相互の理解を深めることに重点が置かれた形となった。

その主な内容は、①ゲーム機およびゲーム場それ自体は非行の原因ではなく、それを罪悪視するべきではないということで双方の認識の一致を見た。ただその場合に国民会議側は、ゲーム機の本質は悪ではないが、とくにTVゲーム機はあまりに魅力があり過ぎて二次的に非行を誘発するため、管理面が大事となるとした。業界側はこれに対し、社会的義務として健全化を推進していくが、NAOやJOUの会員でないオペレーターやGマシンによる違法営業者はこの限りでないとし、その明確な区別を求めた。しかし会員以外のいわゆるアウトサイダーについては、NAOへの加入を促進する方向で進むことを約束した。

②健全娯楽を推進するための具体策について業界側は、ゲーム場の管理責任者を明確にすることを考えており、近い将来、管理者や責任者を対象に研修会を開いていきたいとし、またJOUが作成した「管理者指導心得七ヵ条」のようなものをNAOでも作るとともに、旧JAA時代の「インベーダータイプ・ゲームマシン運営自粛規制」や「メダルゲーム場運営基準」をもとに新たな自主規制を作成するとした。しかし現在のそれら基準や規制の徹底については、はなはだ不明瞭な回答がなされた（以上①、②のやりとりは主な部分を抜粋して上に掲載した）。

③教育関係やPTAなどの青少年補導員とオペレーターとの関係については、現在は双方とも対立的な姿勢で臨んでおり利害が相反するような状況にあるが、本来は青少年を健全育成することで目的は同じのはずだということで、今後は双方で協力をしていくことが確認された。そして全国少年補導員協議会会長でもある司会者の和田氏は、同協議会の理事会でゲーム機すべてを画一的に見ないこと、健全性を積極的に進めているゲーム場もあることなどを提起し、それらの区別をしていくよう働きかけたいとした。これに関連して優良ゲーム場に㊣マークを掲示してはどうかとの意見も出たが、いろいろな問題もあり難しいとされた。

そのほか④各県・市町村民会議は、業界側と地域住民との話合いを感情的にならずスムーズに進める役割があることが確認され、これを機会に今後、各地域の国民会議と業界との接触を強めていくことになった。

懇談会は以上のようなことで、とくに業界側と国民会議側とで意見が対立した問題はなく、どちらかと言えばなごやかな雰囲気で進められた。その結果はこのあと開かれた全体会にて、埼玉県民会議局員の中村正幸氏により報告がなされ、他の国民会議会員からの質問や要望もなく終了した。

なお業界側からの出席者は次のとおりである。

JOU＝加茂桂理事長（㈲東名遊園）、高畑吉秀副理事長（㈱日高商会）、若田部元幸専務理事（サクラ娯楽㈱）、加茂飛智男相談役（㈲東横娯楽）、高柳孝一理事（㈱プラザース商会）、吉川正明理事（㈱三栄商会）、原田勝弘事務局長。 NAO＝内田博会長（㈱友栄）、真鍋勝紀副会長（㈱シグマ）、辻本憲三副会長（アイレム㈱）、梅村富久副会長（㈱水野商会）、田所武東京第二支部理事（㈱東京マルサン）。

ゲーム機は悪くない これは管理面の問題

真鍋氏 PTA関係の方がゲーム場に見えまして、ともかくゲームはすべて悪いんだという考え方でゲーム場から子どもを出すようなことをやられるケースもありまして、それでは青少年育成の面から決していいことではないという認識がわれわれサイドではあります。

辻本氏 地方都市へ行くとそういうことが多いようでして、これは子どもに対する過剰防衛だと考えます。また現状、ゲームそのものが罪悪であるというひとつの指導、あるいは取締りの方向にあるように見受けられますが……。

司会者 ゲーム機械とかゲームセンターは決して悪いとは言えないと思います。それについては私、全国少年補導員協議会の会長も務めておりますので、ゲームが悪でないことを含めて補導員の指導の仕方について今度の理事会で問うてみたいと思います。しかしゲームセンターなどからよく非行が起こっていることも事実です。

中井氏（和歌山） ゲームは大人がやっても面白いもので、遊戯機械そのものが悪いとは決して思っておらないのですが、ただお金を使う遊びだけにいろいろ問題が出てくるのではないでしょうか。とくに低学年になればなるほど問題が……。

佐々木氏（京都） 私もゲーム機の本質は悪とは考えていませんし、またそう考えるべきでもない。ただゲーム場が機縁になっての二次的な問題が心配されるわけです。私が危惧するのは、ゲームは非常な魅力があり子どもをおぼれさす要素を持っていることでして、しかもそれは子どもが対象なだけにその歯止めをしないと、本質は悪でないゲーム機がよくないものになっていく可能性もあります。そこで管理面が問題になってきます。

JOUの「心得」は管理の姿勢を表わす

司会者 業者の自主規制の状況はどうなっているのでしょうか。

内田氏 協会（NAO）でも組合（JOU）でもすでに自主規制というものを幾つか設けております。メダルゲーム場については十八歳未満は入れてはいかんとかいった「メダルゲーム場運営基準」を作っておりますし、組合のほうでは「管理者指導心得七ヵ条」を作ってゲーム場を非行のたまり場にしないような自主規制ということで進めております。私共は社会の一員として青少年の不良化を防止しなければいけないという立場から、おのずとその義務が生まれ、それが形としては自主規制という言葉で表現されるのではないかと考えます。

中井氏（和歌山） その自主規制というものを見ますと、これなら十分配慮していただいていることがわかりますが、実態は私の見た限りそういうことに無関心な業者も多くて、守られていないようにも思われます。末端の営業者の常識というものに期待する面が大きいわけです。

内田氏 現在、協会や組合に入っているのが約四百社でして、これは全国業者の六〇%から七〇%の間を占めるのではないかと思いますが、協会にも組合にも入らないいわゆるアウトサイダーというのがいろいろ問題を起こしているのではないかと考えます。これの加入促進が今後の課題であろうと思います。

辻本氏 また問題としては、ゲーム場の管理責任者がきちっと明示されていないことがあります。ただアウトサイダーについては強制ができませんが、会員につきましてはゲーム場の管理責任者を明確にし、機械にもそういった作業をやっていくことを進めています。そういう中で管理に対するひとつの枠を決めていきたいと思っております。

司会者 建前と実際とがなかなか大変なようですけれども、業者の方が理論ではなくて責任を持ってそういうことを進めていくことが非常に大事になってくると思います。

内田氏 自主規制は法的に強制力があるわけではないので、どうやればいいのかわかりませんが、ともかく現在ある自主規制に何かをプラスしまして、社会に容認されるようなものを各地域の方々とも意見交換をしたうえで、その地域に合った規制を新しく作って対処していきたい。このように申しあげる以外にないのではないかと思います。

今後自主規制を整備 管理者表記も入れる

司会者 業界にはすでに「インベーダータイプゲームマシン運営自粛規制」と「メダルゲーム場運営基準」、そして「管理者心得七ヵ条」といろいろあるんですね。

中村氏（埼玉） それらには管理者設置の明記は盛り込まれているんですか。

内田氏 入っていません。ただ「管理者心得七ヵ条」は組合で作ったものなので、今度協会でそれに似たものを作ろうとしています。その場合に管理者、責任者の条項を入れていこうということで考えております。

中村氏（和歌山） ゲームセンターごとに管理者を設置する……。

内田氏 そうです。責任の所在をはっきりさせようということです。

中村氏（和歌山） その場所に名前を張っておくということですか。

内田氏 いや、「管理者心得」と一緒にそこの責任者はだれなのだというところまで持っていくべきではなかろうかと考えて、現在そのように進めつつあるということです。だから「管理者心得七ヵ条」にプラスすることは多少あろうかと思いますが、それについては今ここで決めることは難しいと思います。管理責任者を入れたものを、できれば各地区の皆さんと一緒に話合って作っていきたいと考えております。

窪田氏（兵庫） 先ほど三つの規制なりを挙げられましたが、これは組合も協会も用いられているのですか。

内田氏 組合では用いていますけれども、協会は昨年にできたばかりなので、このオペレーター協会における自主規制というものは……「管理者心得七ヵ条」のようなものは作っておりません。現在作成中ということで、その中で管理責任者も入れるということです。

窪田氏（兵庫） そうしますと「インベーダータイプゲームマシン運営自粛規制」とか「メダルゲーム場運営基準」も、今は適用していないということですね。

内田氏 適用していないと言うより、それを守るように話はして再確認してはおりますが、まだ文書として、形として流していないということです。

窪田氏（兵庫） その自主規制につきましては、すでにある三つの規制の文言と似たものができるというふうに理解していいわけですね。

内田氏 はい。従って多少字句が変わるかと思います。

窪田氏（兵庫） それと組合では「保護者の皆様へ」というものを掲示されていますが、協会でもこういう指導はなさるわけですか。

内田氏 やっていきたいと思っていますが、協会はできたばかりで無差別に加入している大世帯なので、指導がやりにくいのが現状です。しかしそういったことをやるべく作業を進めております。

また非行化を防止するに足る知識を持ち、かつ勇気ある指導員の育成のために管理者研修会を開き、これを受講しないと管理責任者になれないとようにしていけば、末端まで本部の意志が浸透するのではないかと考えております。

《資料》青少年育成国民会議からの 娯楽機械（ゲームセンター）に対する要望・提案

娯楽機械業界に対して

岩手　不健全な娯楽機械をつくらないでほしい。

埼玉　テレビゲームが全盛であるが、殺人・傷害を伴う等の残虐なゲームは避けてほしい。青少年の金銭の浪費を助長するようなゲーム機械を製作しないでもらいたい。

新潟　子どもの金銭乱費を招きやすいギャンブル性の強い機械の製造はやめてほしい。

石川　現金や高価な景品が出てくる機械は著しく射幸心をそそるもので、法律に抵触する場合がほとんどであるため、製造もしくは輸入しないで欲しい。

愛知　単にゲームだけでなくゲームの中に教育的要素のあるものの開発につとめる必要がある。

滋賀　賭博性の高い機械や多額の金額を浪費させる機械の製造は自粛されたい。

福岡　①青少年の射幸心を誘発するようなゲーム機械を製作しないでほしい。②青少年を対象としたゲーム機械については、ゲームの際高額にならないよう配慮されたい。

長崎　金銭乱費につながり、しかも健康によくない機械は製作しないようお願いする。

大分　金銭乱費につながるようなゲーム機は使用しないでもらいたい。

鹿児島　青少年の射幸心をそそるような機械や一定料金でゲーム時間が極端に短かい機械は少なくしてほしい。

ゲームセンターに対して

岩手　①少年が病みつきになるような営業をしないでほしい。②不良少年のたまり場とならないよう関係機関と連絡をとって健全娯楽の場にしてほしい。

栃木　無人ゲームセンターがあるので必ず管理者を置いてほしい。

埼玉　ゲームセンター内の照明は明るくして健全な雰囲気を保つとともに、深夜青少年がゲームセンターにたむろしているのは好ましくないので、午後八時以降の青少年の入場を自主的に禁止してほしい。また、問題と思われる青少年には声をかけるなどの配慮をお願いしたい。

山梨　年令制限や時間による出入りの制限をしてほしい。

新潟　平日（午前中）、深夜等在学児童生徒が出入不可能な時間帯の営業は自粛してほしい。

石川　常客確保の手段として青少年に五〇〇円の会員制をとり、一日一回は無料としている業者等もあるが、十八歳未満の入場禁止表示の措置を願いたい。

愛知　小学生については単独遊技を禁止している学校が多いので単独遊技の禁止について配慮されること。無人ゲームセンターが見られるので有人とすること。

京都　深夜におけるゲームセンターへの青少年の立入に対しては、入場を断る等の強力手段をとるべきである。

大阪　少年非行の温床とならないよう出入りする少年の動向に注意してもらいたい。夜間には少年を立入らせないようにしてもらいたい。

鳥取　健全な娯楽をめざした自主規制の動きがあるようで期待しているが、未だ地方都市にまでは波及効果はない場合が多い。遊び型非行激増の社会情勢の中でその温床になりがちな業界に対して一層の自粛努力を望む。

福岡　①青少年の射幸心を誘発するようなゲーム機を設置しないようにされたい。②ゲームの際、高額な金がかかる機械を設置しないようにされたい。

大分　ゲームについて、賞品や飲食物等を提供し、射幸心をそそるような行為は禁止してもらいたい。

鹿児島　不良少年のたまり場にならないよう監視を強化してほしい。

その他の要望

愛知　ゲームセンター的な所は、いつの時代も子供たちの人気のまとであり、そうした経験もまた教育上無意味ではない。ともすれば極力好ましい環境と条件の中で経験させる必要があるので、センターには必ず指導員的な人を置くことが望まれる。現状では単なる料金徴収員の機能をもつ人のみで、青少年に非行防止の観点から指導するケースは少ないと思われる。

岐阜　十八歳未満の青少年の入店について自主的に指導等良識ある対処を望む。

長崎　①本県では、業界の理解と協力により「長崎県健全娯楽業組合」が結成された（昭和五十六年十二月十六日）。②中央の業界においても理解と協力をお願いする。

メーカー側に申し入れ

ディストリビューター部会、価格体系の見直しなど

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター部会（森健次郎部会長・㈱エスコ貿易）では今年に入っていよいよ〝メーカー側への申し入れ事項〟をまとめ、これをメーカー側に伝えるとともに、回答を待つ段階に入っている。

ディストリビューター部会では第八回会合（一月八日）で、それまで検討を進めてきた〝メーカー側への申し入れ事項〟の最終的な内容を決定、これをJAMMA第六回理事会（一月二十八日）に提出し承認を受けた。そのさい理事会では、各メーカーに申し入れるようとの指示を得たことから、二月十七日に東京、ヒルトンホテルにメーカー四社を招いて「商品流通に関する懇談会」が開かれ、この申し入れ事項が〝メーカー側〟（ナムコ、セガ社、タイトー、任天堂レジャーシステム）に伝えられ、その結果メーカー側としてはこれを受けとめ、全部いちどというわけにはいかないけれども、メーカー同士話合って回答するとした。三月下旬現在この回答はなされていないが、回答によって一段とメーカーとディストリビューター間の話合いが進められるもようである。

なお〝メーカー側への申し入れ事項〟は次の項目にわたるかなりぼう大なもので、価格体系の見直しや部品の規格統一など斬新な改革案を盛り込んでいる。

(1)価格＝ⓐ仕切掛率の統一、ⓑ価格体系の見直し、ⓒコスト低減、ⓓ価格の維持をそれぞれ要望。

(2)金利＝ⓐ基本的支払条件の統一、ⓑ公定歩合に連動する扱いの検討をそれぞれ要望。

(3)運賃＝ⓐ基本的取扱いの統一、ⓑ故障品、代替品などの運賃の検討をそれぞれ要望。

(4)納期＝ⓐ契約期限の厳守、ⓑ出荷順位などへの配慮をそれぞれ要望。

(5)初期不良＝ⓐ代替品の用意、ⓑ交換時間短縮をそれぞれ要望。

(6)アフターサービスと無償保証期間＝明確にするよう要望。

(7)下取り＝中古品を下取りするよう検討を要望。

(8)許諾＝機械本体より許諾基板が先に販売されないよう、また許諾品の品質保証の検討を要望。

(9)メーカー直販＝当業界のありかたとしてどうしたらよいか再考を要望。

(10)部品の規格＝各社で互換性のある部品を採用するよう要望（重複する項目、電取法関係は省略）。

同部会はその後第十回会合（三月三日）を開いている。

NAOアミューズメントエキスポで

WMS社長らも来日

NAOアミューズメントエキスポ82には海外の業者も訪れた。左の写真は米国から来たウィリアムズ社のストロール社長（右端）と同社マーケティング担当のクルーズ重役（中央）。左端はウィリアムズ社の新ゲーム機「ハイパーボール」の紹介に努めているサムノ貿易の中村脩社長。

東西とも研修会

遊園施設の安全確保で

関東は遊園地協会と共催、関西は行政、業界側の両面で

遊園施設の安全確保のための講習会が二月から三月にかけて東西で開かれ、いずれも充実したものとなった。

【東京】全日本遊園施設協会（JAPEA）ならびに日本遊園地協会の共催で二月十八日、よみうりランド・グリーンクラブホールで「遊園施設の安全確保についての講習会」が開かれ、JAPEA側から十五社二十六名、遊園地協会側から三十七社七十九名の計百五人が参加した。

開会式では遊園地協会の鈴木歳男事務局長（東洋娯楽機）による開会の辞の後、同協会の松尾正理事長（近鉄興業）、JAPEAの山田俊夫会長（東洋娯楽機）がそれぞれ挨拶を行なった。講習は昼すぎまで講演、その後実地演習となったが、講演の題と講師は次のとおり。

遊園施設の法令について＝東京都・青木昇降機係長、遊園施設の維持管理について＝日本昇降機安全センター・福森常務、遊園施設の定期検査について＝青木係長。

【大阪】業界サイドの講習会と行政職員対象の研修会が開かれ、実地研修は合流して進められた。業界サイドでは、JAPEAならびに近畿ブロック昇降機等検査協議会の共催で二月九日、日本生命中之島研修所で「昇降機等検査資格者地域講習会」が開かれ、遊戯施設関係業者四十九名が参加した。開会に際し同協議会の江本会長と大阪府建築指導課の原課長が挨拶を行なった。講演は遊戯施設と昇降機について、昇降機の地震対策、遊戯施設の維持管理基準および報告書作成要領など、大阪府建築指導課・島岡主査、日本昇降機安全センターの福森常務および同協議会の末佐副会長（ジェイアールイー）が講師となって進められた。

一方、各行政庁の実務担当職員を対象とした「昇降機・遊戯施設研修会」が三月一日、大阪府商工会館で開かれ、行政側の理解を深めたもようだ。

二月九日と三月一日の講演会に引続き、三月二日にはエキスポランドで実地研修会が開かれ、午前中行政側から百三十四名、午後業界側から七十六名が参加し、遊園施設の点検方法などを実地で勉強している。なおこの種の講習会は毎年開かれるもよう。

写真は上、下ともエキスポランドでの実地研修会のようす

JAMMA・電取対策委員会

登録制引継ぎ進む

JAMMAの電取対策委員会（福田哲夫委員長・データイースト㈱）は二月十九日に東京、TBRビルで今年二回目の会合を開き、JAMMA電取登録制などについて審議した。

電取登録制は五十三年にJAAのもとで発足したもので、JAMMAが引継いでいるが、引継ぎなどの経過措置がまだ続いており、この日の会合では電取登録制のルールを定めた「甲種電気用品（遊戯機械）登録実施要領」の改訂をめぐって審議を進めている。なおJAMMAの登録シールは既報のとおりこのほど新たに作成されたが、未使用のシールと交換できる見とおしだ。こうした電取登録制の整備を進めるなかで、改めてこの制度に会員が協力するよう求める意向のようで、会長名による「お願い」文章などもこの会合で検討している。

なおTVゲーム機の基板販売が流行しているが、型式を逸脱する改造行為は電取違反であることがこの会合で確認された。

ジュークボックスによる

ベストヒット 10 （セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	情熱☆熱風☽せれなーで	RCA	近藤真彦
2	セーラー服と機関銃	キティ	薬師丸ひろ子
3	すずめ	リプリーズ	増田けい子
4	夢の途中	キティ	来生たかお
5	悪女	アードバーク	中島みゆき
6	麗人	ポリドール	沢田研二
7	心の色	コロムビア	中村雅俊
8	DESIRE＝デザイア＝	フィリップス	もんた&ブラザーズ
9	赤いスイートピー	CBSソニー	松田聖子
10	完全無欠のロックンローラー	アードバーク	アラジン

全日本地区：2月13日～2月26日の2週間

オルカの「バウンティ」

海外へはシグマに独占的販売権

㈱オルカ（本社東京、吉田史郎社長）のTVゲーム「バウンティ」に関して、同社では国内市場に対し基板販売するとともに、海外市場に対しては㈱シグマに独占的販売権を与えたと発表した。基板ベースで海外への販売権を得たシグマでは、海外へのライセンスを含めマーケティングに臨むとしている。

なお「バウンティ」はオルカ「リバーパトロール」をさらに発展させたTVゲームで、さきほどのNAOショーではシグマの小間で初めて公開されている。

投資育成受け増資

コナミ工業の資本金1億2千万円に、本社も移転

コナミ工業㈱（上月景正社長）ではこのほど、中小企業投資育成会社による投資育成を受けたことを明らかにするとともに、本社を豊中市から従来貿易部を設置している大阪市北区へ移転した。

投資育成については今年二月に決定され、特殊法人である大阪中小企業投資育成㈱（本社大阪市北区、新井真一社長）がコナミ工業の増資新株を一定数引受け、三月一日付で増資は完了した。この増資によりコナミ工業の振込み資本金は四千万円から一億二千万円と一挙に三倍となった。

また同社ではかねてより本社移転を計画中であったが、今回の投資育成を機会に三月二十日付で次のとおり本社を移転することになった。

本社＝大阪市北区梅田一の十一の四、駅前第四ビル一二一五号、☎三四五－二四五六。総務、経理部門と貿易部門。

豊中事務所（旧本社）＝豊中市庄内栄町二の十一の一、☎三三四－〇三三二。販売、営業、サービス、資材部門。

新本社ビル竣工

ボナンザ、4月8日付で移転

㈲ボナンザ・エンタープライゼス（本社横浜、千葉和海社長）では、建設を進めてきた本社ビルがこのほど完成、四月八日付で移転することになった。

同社では昨年三月はじめ本社ビルが全焼し、仮事務所に移すとともに本社ビル復旧に努め、とくに耐火に万全を期して新本社ビルの建設を進めてきた。新本社ビルの所在地は次のとおり。

横浜市中区新山下三の三の四十三、☎（〇四五）六二三－五七一一。

仲真氏（コナミ）が優勝

JAMMA第5回ゴルフコンペ

JAMMA第二回通常総会翌日の二月二十六日、第五回JAMMAゴルフコンペが川奈ホテル・富士コースで開かれ、コナミ工業の仲真良信専務が優勝した。

この日の参加者は二十八名と多く、七組に分れて富士コース（18ホール・パー72・6691ヤード）にアウト、インそれぞれ午前八時五十分前後スタート、ストロールプレーに臨んだ。コンペは晴天のもとで進められその結果仲真氏が優勝したほか、次のとおり入賞者が決まった。

準優勝＝塚本勲氏（加賀電子）、三位＝大森節雄氏（大森電気）、ドラコン賞＝森健次郎氏（エスコ貿易）、峰晴亘行氏（東京パブコ）、ニアピン賞＝岩瀬信義氏（名豊商事）、松川浩之氏（日邦産業）、ベスグロ賞＝高山朗弘氏（金亀電子）、ブービー賞＝矢野俊一氏（ダイサン商事）。

論潮

〝情報公開〟

「情報公開」ということが最近一般マスコミで多く語られるようになった。その意味するところは、とくに行政などで本来国民に知らせてもよい資料などの情報を非公開扱いにしているのはおかしい、非公開にする正当な理由のない情報は公開すべきだ——ということであり、ごく当りまえのことのように思える。

「情報過多時代」と言える今日、不必要とも見える情報が氾濫しているために、本来必要な情報がうまく伝ってこないという悩みもなくはない。しかしそれは伝える側が情報をどれほど集め、解析したうえで、どれほどわかりやすく正確に伝えることができるかという伝える側の力量の問題である。一般にニュースソースは、従って、決して多すぎて困るということはありえない。ただ取材に関して言えば、取材するのも自由であれば、しないのも自由であるということである。

「情報公開」というのは、本来みんなのものである情報をみんなのものへ返せという当然の要求でもある。これを国民的レベルで言えば、国や地方自治体は国民、住民のものであるということから、なにもかも情報をしまい込んでよいはずはなく、国民、住民に基本的には情報を返せ——ということになる。国や地方自治体が行なう「広報」には限界があって、それ以上知りたいと思う国民にどう情報を公開していくか、が問われていくことになる。

以上のことは業界レベルでも考えることができる。業界団体は本来その会員のためのものであり、さらに言えば将来会員になるべき非会員のためのものでもある。それら団体の使命は業界自体のレベルアップであり、そう実際に「活動」しているなら、その実態を明らかにする情報は当然公開されるべきだろう。産業統計などデータ類がほとんどゼロに近いAM業界ではあるが、もう少し前向きに前進させて、業界の情報（資料）整備など実態把握のための動きを見せてくれていいと思う。

自販機の出荷台数減少

2年連続減、金額では小幅減

日本自動販売機工業会（本部東京、天田鶯之助会長）がこのほどまとめたところによると自販機の出荷台数は二年連続して減少していることがわかった。

それによると五十六年の出荷台数は三十五万五千四百八十七台で、五十五年より台数で一七・〇%減少しており、五十五年の前年比一七・二%減に続き二年連続して落ち込んだことになる。なお自販金額では五十六年で千百七億四千五百万円で前年比八・七%の減となっており、出荷台数に比べて金額の減少幅が小さいのは、千円札の使える〝高級機種〟が普及しはじめているため——とされている。

自販機業界では、四月に発行される五百円硬貨により需要増に期待をかけてはいるが、今のところ市場拡大にすぐはつながらないと慎重に見守っている。

JALCO「ノーティーボーイ」で

米国にて著作権登録済み

㈱ジャパンレジャー（本社東京、金沢義秋社長）では、一月二十日付で米国における同社TVゲーム機「ノーティーボーイ」の著作権登録を完了したことを、このほど明らかにした（受理番号PA1 271184）。

形式（登録）主義をとる米国では著作権は登録されるのが通例（もっとも登録されなくとも権利は発生しているが）であり、TVゲームも著作物として登録されており、これまでにも日本で開発されたTVゲームで米国で登録されたものは多いとされている。

技術と信頼を誇るメダルメーカー
株式会社 トーケン TOKEN
東京(03)438－0698 大阪(06)943－2512
名古屋(052)263-0026 福岡(092)472-3600 本社(06)943-3322

事務所移転

安喜企画＝名古屋市中川区春田一の三百十一、☎（〇五二）四三一－三三四八、尾原寛章社長。

㈱西部レジャー＝福岡市博多区吉塚三の三十一の六十五、☎（〇九二）六一一－六三五三、西原誠一社長。

九州ゲーム・サービス＝福岡県飯塚市鯰田市の間二五二五の二五二、☎（〇九四八二）八－三八〇一、久保定嘉社長。

謹告

平素は格別の引立を賜り、厚く御礼申しあげます。

現在、好評発売中のテレビゲーム機、PORT MAN（ポートマン）は弊社が開発したオリジナル製品であります。又近日中に発売致しますテレビゲーム機、THE PIT（ザ・ピット）は弊社が製造・販売・賃貸等の商行為に関する諸権利を保持しております。従ってこの機械を無断で模倣または、これに類似する商品として、製造・改造・販売・輸出等の行為をすること及びこれらの機械を使用して営業することは、著作権法・工業所有権法・不正競争防止法等に抵触し、弊社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分にご注意賜り業界の秩序の維持、健全な発展のために皆様のご協力をお願い申しあげます。

昭和五十七年 四月

株式会社 タイトー

"春のAMショー"に見る 各社新ゲームと乗物機

乗物・TVゲーム・その他編

汽車;初のバッテリーカーも

朝日エンジニアリング

レール走行式を中心に乗物機を展開している朝日エンジニアリング㈱では、四百五十ミリゲージシリーズ「ファミリートレイン」とともに同社初のバッテリーカー二機種を試作機として出品し、今後バッテリーカーの分野にも本格的に進出していく姿勢を示した。

同社初のバッテリーカー二機種は「パトロールカー」と「消防車」で、通常の動きに加え後進も自由にできるのが特徴。また子ども用シートの後部にも少し大きなシートがあり、子どもと大人が一緒に乗れるようになったもので、パトライト二個がハンドルの前についている。なおこれにもう一機種「メロディーバス」を加え、計三機種のバッテリーカーから展開していくとのこと。「ファミリートレイン」は白い煙を出しながら走る四人乗りのレール走行式乗物機。

ゾウさんなど充実

ホープ

毎年秋に開かれているAMショーで多くの新乗物機を一度に発表している㈱ホープは、今度の展示会でも定置式乗物機「ハッピーゾウさん」「新幹線」「SL－38」「シトロエン」「スペースシャトル」、定置回転式乗物機「メルヘンランド」の計六機種の新作を発表展示し、同社の開発意欲を一段と強調する展示内容となった。

新製品の六機種はいずれもメロディーつきで、「ハッピーゾウさん」と「メルヘンランド」は本紙前号「話題のマシン」にて紹介している。「新幹線」「スペースシャトル」、そして赤、青、黄、白というカラフルな配色をした「SL－38」「シトロエン」の四機種は、いずれも左右ローリングの動きをする同社"二人乗り木馬シリーズ"の新製品。それぞれ下台が共通となっており、上物の交換が簡単にできるコンパクトサイズの定置式乗物機だ。このほか昨年の第十九回AMショーで発表したバッテリーカー「アニマルバス」も展示した。

ガンダムシリーズ

加藤鈑金工業

定置式乗物機を中心として各種乗物機を市場に送り出している加藤鈑金工業は、現在人気を博しているマンガキャラクター"機動戦士ガンダム"をモデルにした定置式乗物機「ガンダム」と「ガンダム・コアファイター」を発表展示した。また同社は昨年AMショーで初の走行式を発表したが、今度の展示会でも同社初のバッテリーカー「スニーカー」の試作機を出品し、バッテリーカーの分野にも参入することを示した。これで小型乗物機を幅広く展開していくという同社の方向性が明らかになった。

ガンダムの二機種は著作権の絡みで同著作権を有する業者との間で条件的に一部（音声や操作方法など）折り合いがつかず、キャラクターのデザインのみを採用することになったもの。「スニーカー」は文字通りスニーカーの中に入って運転するもので、ユニークなデザイン（交渉中）となっており好評を得た。

安全で清潔な白い蒸気の煙はどの機種にもついています。電子擬音（シュッシュッ）／童謡つき（6曲選曲）などもあります

朝日エンジニアリング株式会社

〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2 ☎(07249)4-3063・0783

ミニ定置と回転型

日邦産業

ゴーカートやバッテリーカーなどの走行式を中心とした乗物機メーカーである日邦産業㈱は、同社"ミニシリーズ定置型"「キディ・ウィング」、"ミニSLシリーズ回転型"「ピポロ号」を発表展示したほか、同社従来機を出品した。

「ピポロ号」は同社定置式同名機を回転式にしたもので、ピッチングをしながら回転する。いずれも二人乗りながらもコンパクトに設計されている。このほか"ミニシリーズ定置型"の「スウィングキャブ」「ピポロ号」、"ミニポーター・ポケットシリーズ"の「警視庁」「消防車」「スクーター」、"ミニポーターシリーズ"の「宇宙カー」を展示した。

「キディ・ウィング」は同シリーズ第三弾で、プロペラ飛行機に乗って楽しむ定置式乗物機。ピッチングとローリングの

新発想の缶ドリンクシリーズ

日本娯楽機

各種のユニークなバッテリーカーを展開している日本娯楽機㈱は、同社節電型バッテリーカーの新シリーズ"缶ドリンクシリーズ"の三機種を発表展示した。

これはジュースの空き缶に乗って走り回る一人用バッテリーカーで、ソフトドリンク「コーラ・コーラ」、同「オレンジつぶつぶ」、同「レモンソーダ」の三機類あり、それぞれその機種の名称に合ったデザインになっている。同社によるとこの新シリーズは、子どもたちの身近にあるものを乗物機に採用するという発想で、それにファッション性を持たせて開発したとしている。ただ「コーラ・コーラ」については、"コカ・コーラ"という商標の使用が認められなかったためこのように変更したとのこと。

このほか節電タイプのバッテリーカー「ようちえんバス」「子ども消防車」、レバー一本で操作するバッテリー式ドッジェムカー「ランドスキッパー」（パネル写真と実物）も展示された。

小型ロデオ機発表

信水貿易

信水貿易㈱ではレール走行式乗物機「銀河鉄道」と小型ロデオマシン「わんぱくロデオ」を発表展示したほか、同社従来機の定置式乗物機三機種、バッテリーカー六機種を出品した。

「銀河鉄道」は白い煙の出る汽関車と客車がセットになったもので、標準コースの設置スペースは百五平方メートル。大人一人、子ども二人の計三人乗り。「わんぱくロデオ」は同社"ソフトアニマルシリーズ"の動くぬいぐるみの新作で、牛に乗ってロデオを楽しむもの。メロディーと牛の鳴き声がついている。このほか"ソフトアニマルシリーズ"の定置式乗物機「歌うパンダ」「くりげ馬」「ベビーマンモス」、同シリーズ・動くぬいぐるみバッテリーカー「犬」「ウサギ」「パンダ」「ゾウ」、そしてバッテリーカーの"コンボイシリーズ"「コンボイ」、同"キャタピラシリーズ"の「アストロン」を展示し小間内を走らせた。

総合的に出品展開

東洋娯楽機

秋のAMショーでは毎年数々の新作を発表する東洋娯楽機㈱だが、この春の展示会では従来機を展示し昨年AMショーに続いて再度の認識を求めるものになった。

展示内容は定置回転式乗物機「フライングロボ」、「ジャイアントパンダ」、アーケードゲーム機のナムコ製「おかし大作戦」、カトウ製作所製「まほうつかいエミちゃん」。また同社大型機をパネル展示にて紹介した。

海賊船「ガレオン」

関東娯楽工業

関東娯楽工業㈱の小間では、定置式乗物機の新製品「ガレオン」を出品したほか、バッテリーカー「ランチャー・ストラトスターボ」を展示した。

「ガレオン」は海賊船に乗って荒海を進むというもので、海賊船の中央に大きなマストが立ったユニークなデザインになっている。動きは小さくローリングをしながらピッチングを繰り返す。子どもが二人ずつ向かい合わせで計四人が乗れる。

高収入と活性化を演出する決定版!!

新発売 フライングロボ
新しいレイアウトに最適
Flying Robot

仕様
定員 1名
回転時全高 2.1m
安全柵 2.8mφ
コインシューター 100円
消費電力 AC100V 400W
〒91-22553

新発売 ジャイアントパンダ
Giant Panda

仕様
定員 2名
上昇時全高 1.7m
安全柵 2.8mφ
コインシューター 100円
消費電力 AC100V 200W
〒91-19458

●次々に登場するトーゴ製品にご期待ください。

ゆうえんちのトーゴ

東洋娯楽機株式会社

本社／東京都目黒区八雲1-5-7(東娯ビル) 〒152 ☎(03)718-6461㈹
テレックス 246-6310
関西支店／奈良県奈良市あやめ池北1-9-1 〒631 ☎(0742)45-7467
北海道支店／北海道札幌市北区新川三条2-6-6 〒001 ☎(011)763-0611
グループ・東洋トレーディング㈱・東洋油機㈱・東洋整備㈱

セガ社と共同出展 総合的に展開

エスコ貿易

専業の大手ディストリビューターである(株)エスコ貿易は、セガ社と同一小間での出展となり、TVゲーム機、アーケードゲーム機、乗物機など各メーカーの製品を総合的に展開した。

TVゲーム機ではセガ社「ザクソン」、タイトー「アルペンスキー」、コナミ工業「アミダー」の三機種をテーブル型にて展示。アーケードゲーム機は宝化学「じゃんけんパチンコ」「ザ・カラテ」、宝化学と同社の共同開発で体力を使う要素を採り入れたアスレチック性のある遊戯機「ウッドカッター」。乗物機は真砂工業のバッテリーカー「尺取虫」(小型)を展示した。

新作ベンチ 乗物機やゲーム機

宝化学

ユニークな遊戯機の開発を続けている宝化学(有)は、昨年秋のAMショーで発表した走行式乗物機「フリーロボ」、スポーツ性のある遊戯機「ロッグ・ローリング」、アーケードゲーム機「じゃんけんパチンコ」を展示したほか、同社〝置き物シリーズ〟のうち「ライオン」「リス」など動物の置き物数点と「トーテムポール」、それに新作の「ベンチ」を出品し、総合的なロケづくりに供するという同社の姿勢を示した。

「ベンチ」は両端にかわいい動物がいるもので、子どもが座りやすいように設計されている。

朝日の乗物 と各種のゲーム機

カワクス

(株)カワクスはディストリビューターとしての立場を堅持した出展内容となり、朝日エンジニアリングの定置式乗物機「ウィーンの馬」「象」の二機種、カトウ製作所「まほうつかいエミちゃん」のほか「じゃんけんパチンコ」「おかし大作戦」とアーケードゲーム機三機種、そしてTVゲーム機「スナップジャック」(テーブル型)を展示した。

「ウィーンの馬」「象」はイタリアのコーエル・キディライド社との技術提携により朝日エンジニアリングが輸入したもので、発声回路が組込まれている。

子ども用 アーケード中心

友栄

子ども用アーケードゲームを中心にしてバッテリーカーなども扱っている(株)友栄は、昨年に発表されたアーケードゲーム機「紅白ゲーム」「どうぶつえん」、綿菓子を作る「ロボちゃん綿菓子機」のほか、(株)三共の電光点滅式によるアーケードゲーム機「ドコンジョー」(本紙前号「話題のマシン」にて紹介)を出品した。

合体ロボVに絞る

こまや製作所

アーケードゲーム機専門に毎年数機種を開発し発表してきている(有)こまや製作所は、このショーでも新製品「合体ロボ・ファイブ」一本に絞って展示した。現在市場はTVゲーム機に押されこの種ゲーム機が少ない中で、同社の開発意欲は高く評価されている。

「合体ロボ・ファイブ」は電光点滅式のルーレットを採用したもので、ロボットの部分を合体させていくゲーム(本紙前号「話題のマシン」で紹介)。

タスコはゴリラボール

タスコ(株)はボールを投げてゴリラの歯を倒すというスポーツ性のあるアーケードゲーム機「ゴリラボール」一機種のみの展示となった。これは歯を全部倒すと景品が出るプライズマシン。

日野遊機は店頭機紹介

日野遊機(株)はパチンコ式のアーケードゲーム機を専門に取扱っている業者で、店頭などのシングルロケーションを中心としたオペレーターでもあり、さらにパソコンも一方で扱っている。同社の小間では電動パチンコ式「ターボX1」、機種別や店別の売上一覧表作成など多目的使用ができるNECのパソコン「PC－8800シリーズ」を展示した。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ウィーンの馬
いらっしゃいませと声をかけるイタリア製の乗物

象
ありがとうございましたと話すイタリア製の乗物

ポートマン
落ちてくる荷物を受けとめ船に積んでいくゲーム

ディグダグ
上下左右に地中を掘ってモンスターを退治する！

CAVALLO VIENNA

ELEFANTE

PORT MAN

DIGDUG

株式会社 カワクス
東大阪市川俣2丁目34 ☎06(787)1881
株式会社 ユニバーサルプレイランド 栃木県小山市駅南町6-13-30 ☎(0285)27-6600
株式会社 総商 岡崎市井田西町17－4 ☎(0564)24-2581

独特の定置型発表

真砂工業

太陽光エネルギーによるバッテリーカー「ソーラーボーイ」で話題をふりまいた真砂工業(株)は、同機とともに定置式乗物機の新作「パトカー」と「消防車」を発表展示した。

「パトカー」と「消防車」はともに下台を極力低くし、定置式乗物機としてはすっきりした外観となっているのが特徴。このほかモノレール「スーパートレイン」などのパネル展示もなされた。

占い機ほか総合展開

明昌特殊産業

大型から小型までの各種遊戯機を展開している明昌特殊産業(株)は、アーケード機中心の展示内容となり、大型機については数機種をパネルにて紹介した。

ゲーム機はTVモニター採用の占い機「クリスタル占い」と、「おみくじ機」、「あっちむいてポン」、ガンゲーム機「ガンアラモ」。これとファンハウスやダークライドなどに設置される人形も出品されたアーケード二点展示された。パネル展示は「ジェットスパイラル・コースター」「パノラマカー」など。

ミニ筐体; 日本ゲームはTV新作発表

昭和遊園

昭和遊園(株)の小間では、上からのぞき込んで映画を楽しむというアーケード機「ミニシネマ」、TVゲーム機のミニアップライト型キャビネット(「クラッシュローラー」などが組込まれていた)を展示した。

また同社の日本ゲームの初のオリジナルTVゲーム機「モンスター・ゼロ」も発表披露された。これは〝ディフェンダー〟タイプの宇宙戦争ゲーム機で、数パターンの展開が楽しめるもの。

マーメイド ほか4機種TVゲーム

サンリツ電気

TVゲーム機の新作を数機種展示したサンリツ電気(株)では、そのうち「マーメイド」「ロンII」の二機種のみがテーブル型で出品され、あと三機種はデモンストレーションのみにとどまった。

「マーメイド」はヨットで航海をしながら数ヵ所の港に寄港していくというゲームで、帆を風に向けて速く進んだり、転覆して乗っていた人間が海を泳いだりする内容が盛り込まれている。「ロンII」はTV麻雀ゲーム機。デモンストレーションのみの三機種は、コミカルタッチの「レッドセレクター」と「チェンジレオン」、それに宇宙戦争ゲームの「ルージュアン」。

ラバタイプ中心に許諾機で

テーカン

メーカー指向を強めてきている(株)テーカンは、同社開発による新型キャビネット「ラバ・タイプ」を中心とした展示内容となった。

「ラバ・タイプ」は昨年のAMショーで発表され好評のため改めて紹介展示したとのことで、テーブル型とアップライト型双方の雰囲気を合わせ持ち、見やすい画面で座ってプレイするようになっているもの。同社小間では同キャビネットに同社試作機「ボイジャー」と、他社製品の「ストラテージX」「アルペンスキー」「ザクソン」「五目ならべ」などのボードを組み込んで出品されたが、テーブル型でもそれらの機種が展示された。またそれとは別に両替機も展示されていた。

九娯貿易は「ノーティ」などを披露

九州地方のオペレーターである(有)九娯貿易は、「スターアタック」「ノーティ」などのTVゲーム機を、テーブル型とミニアップライト型で展示した。

「スターアタック」は宇宙戦争ゲーム、「ノーティ」はコミカルな内容のゲーム。そのほか海戦ゲーム「マリンウォーズ」、「レディバグ」「ノーティボーイ」なども出品された。

謹告

平素は格別のご高配を賜り厚くお礼申し上げます。

さて、弊社では、デコカセット方式による新製品「ディスコ・ナンバーワン」および「ミッション・エックス」を好評のうちに発売いたしておりますが、両製品は、弊社が独自で考案・開発・製品化したものであり、従って弊社の許可なく無断で模倣、またはこれに類似する商品の製造・改造・販売する行為は、弊社の正当な権利を侵害することになります。

弊社では、この種の権利侵害行為に対しては、不正競争防止法、工業所有権関係法、著作権法等に基づき、断固たる措置を講ずる所存であります。

関係各位におかれましては、以上の主旨をご理解のうえ、ご協力賜りますようお願い申し上げます。

昭和五十七年四月

データイースト株式会社
東京都豊島区南池袋三丁目九番地五号
電話(〇三)九八八－一五七一(代)
代表取締役 福田哲夫

★コングに連れ去られたレディを救いに工事中のビルを駆けのぼります。

ドンキーコング DONKEY KONG

テーブルタイプ

スモール
アップライトタイプ

アップライトタイプ

第1画面(スロープ)
タルの落ちてくる方向に注意してはしごをのぼります。

- ●工事現場のシテュエーションでたわむれる愉快なコングのキャラクター。
- ●次々と展開する場面を時間内にクリアーし、コングを上段へ追いつめます。
- ●ハンマーを持ってアタックする気分は壮快です。高得点にもなります。
- ●ジャンプボタンとコントローラーのハイテクニックで今までにないスリルを味わえます。
- ●ユニークな効果音はゲームの雰囲気を一層盛りあげます。

任天堂レジャーシステム株式会社
NINTENDO LEISURE SYSTEM CO., LTD.

本社 〒101 東京都千代田区神田須田町1-22 TEL 03(254)1647
関西支社 〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL 06(245)4155
京都営業所 〒605 京都市東山区福稲上高松町60 TEL 075(541)6111
岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL 0862(52)1821
1-22, KANDASUDA-CHO CHIYODA-KU TOKYO 101 JAPAN

実績のメカニズム コインセレクター

ミニホッパー CAH-1

英国コインコントロールズ社と旭精工(株)が永年の技術と経験から作りあげた最も小型で確実な機構に最大の収納容量をもつミニホッパー

〈仕様〉
■最大収納数:100円硬貨の場合………1500枚
10円硬貨の場合………1300枚
25セントサイズメダル…1200枚
■硬貨払い出し:1分間(50Hz)………220枚
(60Hz)………280枚
■カウントリミット:マイクロスイッチ付
■モーター:定格1時間(ファン付) 50Hz 100V 90W / 60Hz 100V 100W / 50Hz 24V 44W / 60Hz 24V 48W
サーマルプロテクター内蔵瞬間停止装置及び冷却ファン付
■使用可能径:17.5φ~27.0φ

新製品

コインホッパーCH-500

〈特徴〉
1. 永年の技術と経験で作り上げた。小型で確実な機構をもつ"コインホッパー"。
2. コインを排出する位置は高く、全体の高さは最も低い。
3. サイズが自由に交換できる(20φ~30φ)
4. 円盤のうしろに、ストラスト・ベアリングが入っているのでブレがない。

〈仕様〉
■最大収納枚数:25₵メダル…500枚
■硬貨払い出し枚数:1分間(50Hz)…160枚以上 (60Hz)…180枚以上
■モーター・定格時間連続 50Hz 100V 90W 60Hz 110V 100W
サーマル・プロテクター内蔵、瞬間停止装置及び冷却ファン付
■使用可能コイン径21φ~30φ
■カウント用検知:近接スイッチ

NEW MODEL 720-A

NEW MODEL 720-A/F37

不良貨問題を一挙に解決
(改良五円玉、擬似硬貨) 従来のセレクターとの取替えは簡単にできます。

コインセレクターによるロケーション管理!!
◎コインセレクター 900/F36 900/F37(トータライザー付)
10円用・100円用、1コイン~4コイン切替えがワンタッチでできます。
○数量の多少にかかわらずご一報下さればお送りします

謹告
毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。当社の製品は、その全機構にわたり全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
当社のミニホッパーCAH-1は特開昭51-119293~119296号および実開昭52-93592号、53-123993号ならびに55-53272号により出願公開された発明考案に係り、登録実用新案第1293583号(実公昭53-51759号)によって保護されているものであり、これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。
昭和55年6月
代表取締役 安部寛

信頼と技術のふれあい
Asahi SEIKO CO LTD 旭精工株式会社
本社/東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F ☎03(401)6181
営業所/東京都台東区竜泉3-7-3 〒110 ☎03(876)3405
●詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

セレクター新製品

旭精工

セレクターやホッパーなどで高い信頼性を強調している旭精工(株)は、高度なイタズラ防止装置付の電子セレクター「AD-81E」を新製品として展示したほか、擬似硬貨防止装置付のセレクター「AD-81P」、ボディー強度の高いセレクターのサービスドア「NEW・ADD」、各種ホッパーや付属部品などを出品した。

TV機パーツとバイオリズム機

ユニエンタープライズ

TVゲーム機の関連機器を中心に取扱っている(株)ユニエンタープライズは、モニター、レバー、パワーサプライなどの部品とともに、ボタン操作により知りたい日、期間のバイオリズムと運勢が予想される「バイオリズムマシン」、TVゲーム機「レディバグ」「ターピン」「ノーティボーイ」、そしてTVゲーム機のミニアップライト型やハーフサイズテーブル型のボディーなどを展示し、取扱い商品の幅広さを示した。

機械用キーや本格カラオケ景品類なども

(株)丸幸は家具製造・販売から出発し現在は美和ロック製の電子ロックを中心に販売を展開しており、マグネットの特性を利用した鍵「VM-78Z」、高度な防犯機能を備えた新製品「CV-4D」、ロッカー錠「ELK」、耐火錠「TS-2」、南京錠、鍵破壊防止器など各種の鍵および付属部品を展示した。

(株)東京日光堂は業務用カラオケ「ハイキャッスル・K-3600」「サンライズSSS・KJ576R型」、よりコンパクトになった家庭用カラオケの新製品「ニッコリマン」、テイチクやキングなど各社カラオケテープ、カラオケの付属品などを展示した。

日本娯楽機械オペレーター(協)(JOU)は、同組合が誇る、オペレーターにとって使いやすいアーケード用景品「ジョウ」と「トイボックス」各シリーズ、各種ラベルなどと五十円玉両替機を展示したほか、同組合作成による健全性を訴えるパネルやたれ幕を掲示し、経済的な協力をしながら健全娯楽を推進する姿勢を示した。

カラーモニターなど

加賀電子

電子部品の総合的な展開を指向する加賀電子(株)は、同社カラーモニター「KZ-20EN」「KZ-14EN」に力を入れて展示した。そのほか抵抗器、コンデンサ、トランス、リレーなどとともに沖電気工業製の集積回路、東京計数工業製の電磁カウンター、ニューオート製の自動洗浄型DIPスイッチなど各種部品を出品した。またそれらを詳しく説明したパネルも掲示。

イタズラ防止基板など

M.I.P

各種のゲーム機関連部品を中心にTVゲーム機やその基板などの組み立て、販売、修理を行なっている(株)MIPは、糸や針金によるイタズラ防止機能を組込んだ警報器付きのクレジット基板、モニター基板がコンパクトになった東映無線製TVカラーモニター「CM-E14」「CM-F14」のほか、電源ボックス、コインセレクター、レバー、アップライト型キャビネットなどを展示した。

TV機パーツ充実

三和エレクトロニクス

TVゲーム機関連部品の専門メーカーである三和エレクトロニクス(株)は、各ゲーム機メーカーおよび各機種に合わせた操作パネル、コントロールレバー、プッシュボタンのほか、各種のマイクロスイッチ、パワーサプライ、トランス、モニター、キャビネット、金具部品とともに、プライスシール、硬貨投入口シールなどを出品した。また同社の世界における営業網を示したパネル地図も展示した。

第6回 東京・池袋西口

国鉄池袋駅をはさんで東口と西口に私鉄のターミナルと百貨店があるが、どういうわけか東口に西武、西口に東武がそれぞれ陣取って大きなビルを構えている。繁華街は東口のほうは放射状に広がりを見せているが、西口では北寄りに集中し東口に比べ左右の広がりに欠けている。

西口の繁華街はどちらかと言えば夜の飲食店を中心としているため、日暮れどきから深夜にかけて人通りが多くなり賑わっている。大衆的な店が多いが、裏通りに入ると最近まで〝カスバ〟などと呼ばれていたように、いまだに風紀のあまりよくない雰囲気があるようだ。また比較的範囲の狭い西口の繁華街に集まってくるのはほとんどが地元の人たちであり、若者も池袋で生まれ育った〝ブクロッ子〟が多いようだ。地元民でないのは、近くにある立教大学の学生がグループで飲食をしに来る程度だという。そういうことでサンシャインシティー誕生により全国から人を呼び寄せて、日の出の勢いがある東口の活気に比べると、西口は一応の賑わいを見せてはいるものの、どことなく落ち着き過ぎた雰囲気があることは否めない。しかしそれがかえって地元の人たちにとっては、安らぎともなっているのかもしれない。

ゲーム場についても東口がやや増える傾向にあるのに対し、西口では従来からほとんど変化がなく推移してきている。ただ一軒だけが昨年、アーケードゲーム場から風営スロットの専門店に衣替えしたぐらいで、あとは従来からの安定した運営を続けている。各ロケーションは西口繁華街の中に集中しており、向かい合って運営している店も数軒あるが、それぞれ競争意識もあまりないようで、それなりに安定した運営をしている。ゲーム場のプレイヤーは地元の常連客がほとんどで、その多くは商店主や個人営業などの自由業の人たちだという。また西口のゲーム場は、小学生以下の客がほとんど顔を見せない現状にあり、もっぱら大学生以上の客を対象とした運営になっている。

上の写真はメダルゲーム場「ゲームファンタジア池袋」（イエローサブマリン）の店内のようす。近くに住んでいる常連客が対象。下の写真は同店の中村清尊氏

データ（順不同）

ロサ・ゲームランド　豊島区西池袋1-37-11、ロサ会館1階、☎984-5021、本社＝㈱タイトー（☎264-8611）

ゲームファンタジア・シグマ－1　西池袋1-33-8、第1シグマビル1階、☎986-3778、本社＝㈱シグマ（☎496-5221）

ゲームファンタジア池袋（イエロー・サブマリン）　西池袋1-24-4、いわだビル1階、本社＝同上。

ビンゴイン池袋　西池袋1-23-7、梅田ビル2階、☎988-8717、本社＝同上。

ゲームサロン・インベーダーハウス　西池袋1-27-1、☎不明、直営＝青山基成。

スーパーゲーム・ラスベガス　西池袋1-22-4、☎982-1817、本社＝㈱ジョイパックレジャー㈱（☎208-8051）と㈱セガ・エンタープライゼス（☎742-3171）との共同運営。

池袋カーニバルプラザ　西池袋1-21-13、☎985-1466、本社＝㈱エスコ貿易（☎455-6511）

ゲームイン池袋　西池袋1-20-7、☎983-3876、本社＝㈲ミリオン・リーシングシステム（☎930-2330）

このことについてあるオペレーターに聞いたところによると、PTAや教育関係者のゲーム場に対する理解が薄く、西口界隈にある各小学校では生徒のゲーム場への立ち入りを禁止しているためだという。そして昨年一年間、毎日のようにPTAや学校関係の人がゲーム場を回り、小学生がゲームを楽しんでいるのを見ると注意を与えていたそうで、そのためにだんだんと子ども客が減ってきて、今では子どもがプレイしている姿を見つけるのが難しいような状況になっているという。しかしそれは子どもがゲームをしなくなったということではなく、ゲーム好きな子どもたちはみんな東口のほうのゲーム場へ流れていってしまっていると、やるせない心情を吐露するオペレーターもいた。

上の写真は円形の電飾が目立つ「池袋カーニバルプラザ」、下の写真は同店内

「ビンゴイン池袋」の店内。いすが備えてあるが、熱中しだすとやはり立ってプレイする

地元アダルトが対象

さて西口繁華街には八軒のゲーム場があり、そのうち三軒が㈱シグマの運営によるメダルゲーム場である。

「ゲームファンタジア池袋」は通称「イエローサブマリン」と呼ばれ、地元常連客に親しまれている。同店は約六十坪のフロアがあり、マネープッシャーなどの大型メダルゲーム機五台を中央部に配し、壁際にTVメダルゲーム機三十数台、奥フロアにパリースロット約二十台、そのほかテーブル型TVゲーム機約二十台、入口を入ったところにコックピット型TVドライブゲーム機三台、計約八十台を設置している。そのなかでもとくにシグマ開発による十二人用競馬ゲーム「ザ・ダービー・マークⅡ」に相変わらず客足がついており、同店のシンボル機になっている。同店の中村氏は「ダービーは従来から一定の客をつかんでおり、毎日ほとんど決まった顔ぶれがプレイしている。この機種は他の店には設置されていないこともあって、当店の目玉商品になっている。客層についてはこの界隈の大人の常連客が大部分で、朝から夜まで一定している。そのため一見の客が入ってきた場合には、接客に大変気を使う。また女性はアベックで来店する程度で、女性同士がプレイをしに来るケースはないようだ」と客層が定着していることを強調した。

「ビンゴイン池袋」はパリービンゴ専門のゲーム場。店内にはビンゴの遊び方や歴史などを説明した小冊子や、全日本ビンゴ協会発行の「ビンゴファン」、それにおしぼりやマッチなどが備えられており、ビンゴの普及に対する力の入れようがわかる。さらに「マジックランド」各店ではビンゴインへの〝特別御招待券〟を配布し、同券を持参した人には無料でビンゴを数ゲームできるようにしている。同店は約三十坪のフロアにパリービンゴ三十六台のほか、テーブル型TVゲーム機四台、アップライト型TVゲーム機四台を簡素なレイアウトで設置しており、店内は落ち着いた雰囲気になっている。同店の鈴木氏は「当店のビンゴファンはあまり増えていないようだが、渋谷とか新宿などの若者中心の街にある〝ビンゴイン〟では増えており、全体としてビンゴファンの層は着実に広がっている。しかしビンゴの将来を考えた場合、今のうちに若い世代のビンゴファンをもっと増やしておかなければいけないと思う。その点になると三十代以上が多くて客層の幅が狭い西口では、少し難しいような気がする」と語る。

「ゲームファンタジア・シグマー1」は従来の「ゲームファンタジア・ザ・パームス」であるが、店内を改装して店名も変更し装いも新たにこのほど再オープンしたもの。シグマの駒井部長によると「内装を若者向きにし、いろいろなデザインも一新して、従来の〝パームス〟とは違った趣に変えた」と語り、同店の改装は西口でのヤング層の獲得を狙ったものであることを示した。なお新しい店名については、同ビルが同社所有の「第一シグ

次ページへ続く

「ロサ・ゲームランド」の店内のようす。数ヵ所の柱上部にフリッパーのバックガラスを装飾

取扱いパーツ
●テレビゲーム　●スロットマシン
●ビンゴ　●メダルゲーム　●工具
PARTS SHOP

①カラーモニター（ナナオ、東映、三和）　各種
②スピーカー（10cm、12cm）
③絶縁トランス（100：100）
④スイッチングレギュレーター（5A、6A）
⑤エスカッション（14インチ、20インチ）
⑥ブラウンカンステー　各種
⑦操作パネル　各種
⑧押ボタンスイッチ　各種
⑨コーナー金具
⑩マイクロスイッチ　各種
⑪連射パネル
⑫ファン　各種
⑬コインスラグ　各種
⑭コインスラグ取付金具
⑮ヒューズホルダー　各種
⑯ジョイスティック　各種
⑰ジョイスティック　ボール　各種
⑱ジョイスティック　チップ　各種
⑲キャレイジボルト（ネ カクビス）　各種
⑳スモーク板　各種
㉑特殊スモーク板　各種
㉒ノイズフィルター

あらゆるゲーム用品のパーツ・工具はマックスサービスへ

当マックスサービスはテレビゲームからスロットマシン、ビンゴ、メダルゲーム用品までのゲーム用品パーツ・工具を豊富に取揃えております。'82年度新パーツカタログご入用の方はご一報ください。只今製作中ですので、ご連絡下されば至急お送りいたします。

●多少にかかわらず、お電話一本で全国へ発送いたします。

TEL(06)946-0181

マックスサービス(株)
MAX
MAX' SERVICE CORP.
●〒540　大阪市東区内本町1丁目48番地　TELEX5297019 MAX SCJ
●姫路支店　〒670　兵庫県姫路市安田1丁目28番地　TEL(0792)82-6081(代表)
●北日本代理店　株式会社レジャーサービス　〒983　宮城県泉市南光台東1丁目30番1号　TEL(0222)52-1711(代表)

上の写真は池袋駅のすぐ前にあるTVゲーム場「ゲームサロン・インベーダー」の入口部分のようす。全機1ゲーム50円に設定

マビル」であることと、その一階であることから「シグマー1」と名付けたそうだ。設置機種については旧「パームス」と同様で、大型メダルゲーム機数台を中心として、パリースロットやTVスロットなどのスロットマシンを約二十台、そしてテーブル型などのTVゲーム機十数台という構成のメダルゲーム場である。

ロマンス通りのロサ会館一階に「ロサ・ゲームランド」がある。同店は㈱タイトーの数あるロケーションの中でも代表的な店で、最新機種を豊富にそろえている。西口にあるゲーム場では最大の約百坪のフロアを有しており、テーブル型TVゲーム機七十数台、アップライト型TVゲーム機五台、コックピット型TVドライブゲーム機五台、フリッパー約十台、その他アーケードゲーム機、メダルゲーム機を合わせ計約百二十台が設置されている。同店は以前に奥フロアに設置していたメダルゲーム機を約三年前に撤去したが、昨年から再びTVスロットなど同社製品を中心としてメダルゲーム機数台を設置している。店内は明るいムードになっており、各所に少年の健全育成のための同社特製ポスターが掲示されている。同店の明松支配人は「西口の小中学校のほとんどがゲーム場への立入りを禁止し、さらに昨年補導員の巡回が活発になされたため、今は小中学生の客が以前に比べ十分の一以下に減った。しかしこれでかえって健全娯楽をより強調できるようになったとも言える」と語る。

「スーパーゲーム・ラスベガス」は一階と地下それぞれ約二十坪での運営。以前の同店は対人ゲームを設置しカジノ指向を強めていたが、今はTVゲーム場になっている。テーブル型TVゲーム機四十数台を中心にフリッパーなど計約五十台設置。同店の責任者である渡辺氏は「ゲーム場運営は長い目で見ていかないと持続できない。また〝インベーダー〟のようなブームは今後起こらないほうが堅実な運営を展開できるし、業界の安定にもつながる」と語る。なお同店では地下へ客を誘うため地下フロアでのプレイヤーのみコーヒーの無料サービスをしている。

上の写真は「スーパーゲーム・ラスベガス」の1階フロアのようす。店内は大型パネルを掲示し明るい雰囲気がある。下の写真は同店の責任者である渡辺聡氏

上の写真は「ゲームイン池袋」の外観で、かなり人通りのある道に面している。下の写真は同店1階フロアのようす。手前にらせん階段がある

「池袋カーニバルプラザ」はテーブル型TVゲーム機三十数台を中心として、コックピット型TVゲーム機三台、その他アーケードゲーム機数台、そしてマネープッシャーやTVスロットなどのメダルゲーム機四台、計四十数台を約三十坪のフロアに設置している。同店も以前にルーレットなどの対人ゲーム機を数台設置していたが、現在それらは撤去されている。壁には各種ゲーム機のカタログやポスターなどが掲示されている。同店の引田氏は「〝インベーダーブーム〟の時に比べると一人当たりのプレイ料金が半分以下になっている。以前は千円札を百円硬貨に両替すると全部使っていたが、今は千円を両替しても三百円程度しかゲームをしていかなくなった」と語る。

「ゲームイン池袋」は一階と地下それぞれ約十五坪のフロアで運営しているTVゲーム場で、すべて一ゲーム五十円に設定している。設置機械はテーブル型TVゲーム機のみで、一階と地下を合わせて二十五台を設置している。地下へはらせん階段をおりていく。同店の佐々木店長は「一ゲームのプレイ時間が長い機種のほうが、当店では人気があるようだ」と語る。なお同店を運営している㈲ミリオン・リーシングシステムは、都内で三軒のロケーションを持っているほかシングルロケーションへのリースも活発に行っているとのこと。

「ゲームサロン・インベーダーハウス」も一階と二階での二つのフロアにて運営。それぞれ約十坪で非常に細長いフロアになっており、テーブル型TVゲーム機のみ約三十数台を設置している。ゲーム料金はすべて一ゲーム五十円に設定。店内の照度がかなり低いが、駅のすぐ前での運営で学生を中心に客足はついているようだ。

Yokohama Coin Machine Co.,Ltd.
3-41, Wakaba-cho, Naka-ku,
YOKOHAMA, 〒231
Telephone(045)252-5248

DIXIELAND
NEW
発売中
電取付き
▽91-10658

BONUS LINE
MODEL 902-5
NEW
発売中
電取付き
▽91-9837

SUPER CONTINENTAL
MODEL 891-1(NEW)
NEW
発売中
電取付き
▽91-9837

メダルゲーム機は「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

SEGA® *Invade the enemy base & destroy the giant robot ship*

ZAXXON™

セガ・ザクソン

敵地深く侵入せよ！
地上からのミサイル攻撃をかわせ！
目ざすは敵司令ロボットだ……
素晴しい立体感とあざやかな色彩で圧倒されるこの迫力！

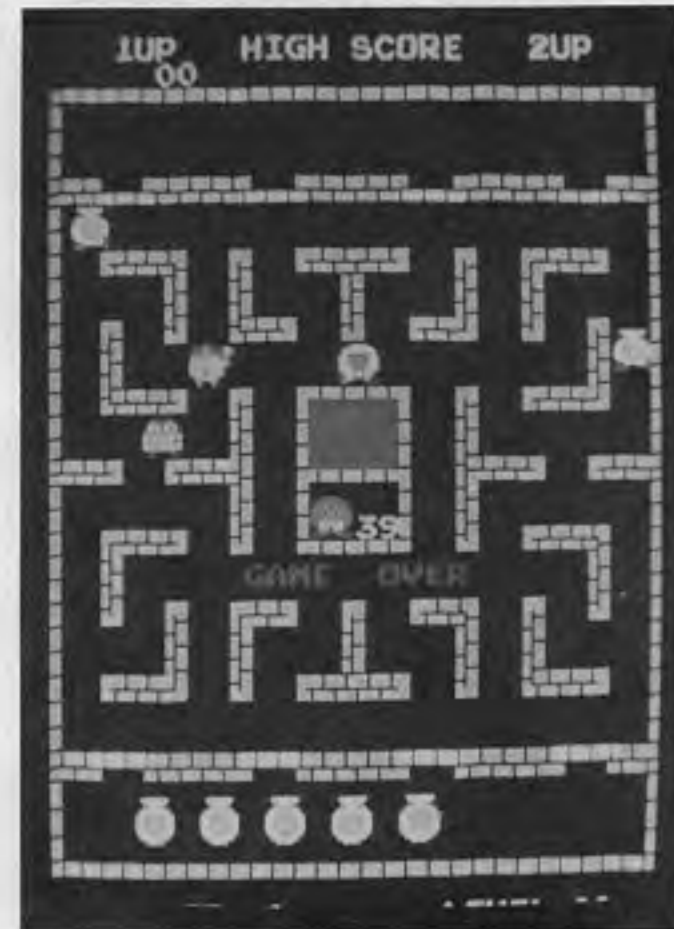
フロアの中央にも置ける
新型ミデイ

TURBO

SEGA's New Car Racing Game

ミニコックピット・タイプ

セガ・ターボ
かつてなかった立体走行、市街地を、鉄橋を、海岸を、そしてトンネルを駆け抜ける——壮大なスケールで描いた驚異のＦ—１レース

ALI BABA AND 40THIEVES

アリババと40人の盗賊
宝を盗みにくる盗賊たちをアリババがやっつける痛快なゲーム。コミカルなミステリー・シーンも楽しめるユニークなビデオ・ゲーム。新発売！

KO PUNCH

SEGA's Dynamic Boxing Game!

セガ・ＫＯパンチ
タイミングに合わせてＫＯパンチ!!
ダイナミックなボクシング・ゲーム

お知らせ

時下益々ご清栄のこととお慶び申し上げます。

弊社は、昨年七月以来ビデオゲーム「フロッガー」のコピー防止のために著作権法及び不正競争防止法に基づく侵害行為差止仮処分申請その他の手続きを進めて参りましたが、その一環として昨年十二月三日、福岡市において九州地区の主要オペレーターの皆様に対し、弊社主催の協議会を長時間に亘り開催致しました。当日は、弊社の顧問弁護士同席のもと侵害行為の状況、一連の仮処分決定の内容、オペレーターによるコピー商品の取扱行為の法的問題等に関する説明を行った後、双方の話し合いがなされ、相互にそれらの問題点とその重要性を認識した上で、出席者の皆様との間で、今後コピー・ボードの撤去並びにコピー・ボード追放に関する協力を行うということで円満に和解が成立致しましたのでお知らせ申し上げます。

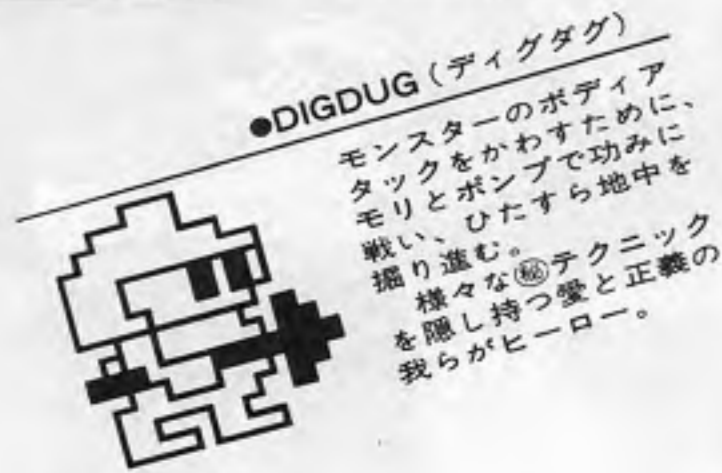
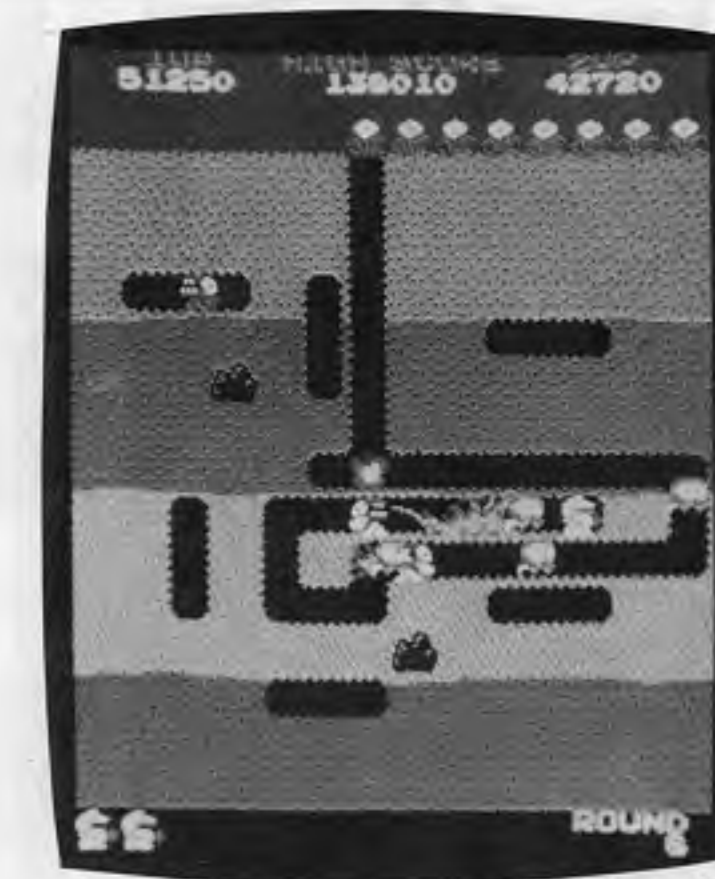
弊社と致しましては、今後ともコピー・ボード追放をはじめ業界の秩序確立のために皆様とともに一層の努力を致す所存ですので宜しくお願い申し上げます。

昭和五十七年三月

東京都大田区羽田一丁目二番十二号
株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役　中山隼雄

SEGA®　株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田１－２－１２　電話 03(742)3171(大代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東２－５－３　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条３－80－14　電話011(841)0248(代　表)

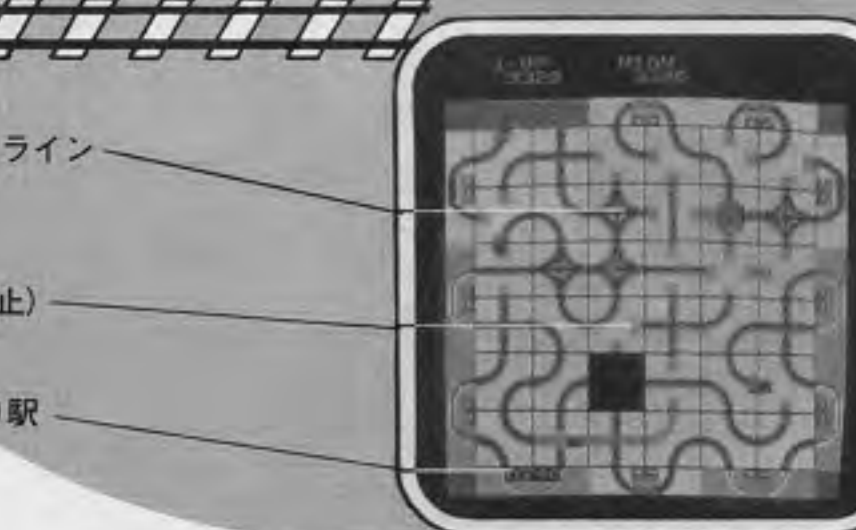
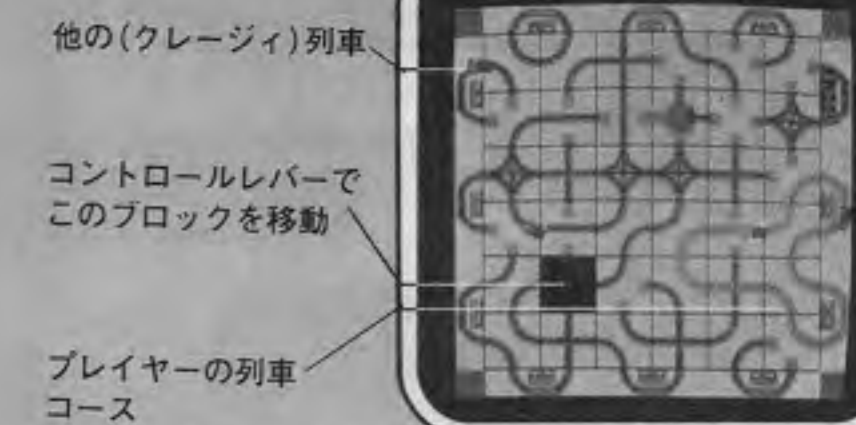
DIG DUG

パンクさせるより
つぶしちゃえ!!

●DIGDUG（ディグダグ）
モンスターのボディアタックをかわすために、モリとポンプで功みに戦い、ひたすら地中を掘り進む。
様々な㊙テクニックを隠し持つ愛と正義の我らがヒーロー。

WOOD CUTTER

ウッドカッター

きこりの
気分で……
●どのくらい切ったか
前面の木に表示されます

GUTTANG GOTTONG

楽しい旅を!!ガッタンゴットン

他の(クレージィ)列車
コントロールレバーでこのブロックを移動
プレイヤーの列車コース
得点(ボーナス)ライン
行き止り(通行止)
得点(ボーナス)駅

新空間
活躍

ザ・カラテ

一撃！キマッた爽快

THE KARATE

ドコンジョ
ROMのさしかえで
一台が二台に使える

ルーレット式の
勝抜野球ゲーム

三球勝負

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

未来のレジャーを指向する
ESCO TRADING CO.,INC.
株式会社 エスコ貿易

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181　TEL 03(455)6511(大代表)
技術部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F　TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106　TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル　TEL 052(732) 2611(代表)

未成年者のゲーム問題

最高裁、差し戻し

バリー社側はメスキート町の違憲手続きを非難

米国テキサス州メスキート市で起った「アミューズメントマシンを未成年者に使用させないのは憲法違反かどうか」――という問題に関し、米国最高裁判所は二月二十三日、こういう曖昧なことがらについては判断しない――との考えを示し、争いを高等裁判所に差し戻した。昨年の十月にも下される予定だった判決が四ヵ月も遅延したうえ、こういう結果になったことに対し、米国の業界は歓迎してみたり、困惑してみたりとさまざまである。

この訴訟事件を、地方自治制や裁判制度がかなり異なる日本から総合的にとらえることは、そう容易なことではない。わかっても、せいぜいその輪かく程度と思っていいほどである。さて、そういう観点から見たこの訴訟事件のあらましは次のとおりとなる。

テキサス州はダラスの近郊にあるメスキートという町で、「タウン・イーストモール」というショッピングセンター（SC）に、アーケードゲーム場チェーンの「アラジンズ・キャッスル」が入店すべく七年前から計画を進めてきた。町はいちどはこのゲーム場開設を認めたが、"バリー・コネクション"を知るに至り認めないとの方針を打ち出した。バリー・コネクションとは、アーケードゲーム（フリッパー、TVゲーム機）のメーカーであるとともにギャンブルマシン（スロットマシンなど）メーカーであるうえ、カジノ（アトランチックシチーなど）の経営まで行なって（とくに最後の分野では数年前までもやもやとした灰色の影がかかっていた）いるバリー社グループのバラエティに富む業務の実態である。アラジンズ・キャッスルもまたバリー社の子会社であり、先ほどのもやもやがとくに悪印象を与えたようだ。

アラジンズ・キャッスルは裁判に訴え、ダラスの連邦地方裁判所はそれを支持する判決を下した。判決に服したメスキート町はアラジンズ・キャッスルにゲーム場開設のライセンスを与えるとともに、条例を制定し①「保護者の同伴のない十八歳未満の者はアーケードゲームをしてはならず、ゲーム場は入場させてはならない」、②「ゲーム場開設申込み者に対し、犯罪的要素を持つ者と関係しているかどうか、警察署長は調査ならびに勧告できる」――としたのである。この条例は、事実上アラジンズ・キャッスルのゲーム場をこの町から締め出すものであった。

アラジンズ・キャッスルは再び地裁に訴えた。この段階では①未成年者へのゲーム禁止は認められたが、②警察の調査勧告についてはあいまいな判断にとどまった。アラジンズ・キャッスルは第五巡回高等裁判所に訴えを進めた。高裁段階では①未成年者へのゲーム禁止を求めることは憲法違反に当たる、②警察の調査勧告は犯罪関係と結びつけて求めてはならない――との考えを示した。

この争いは最高裁判所に持ち込まれた。最高裁は、①高裁判決は年齢制限に関する合衆国憲法と州憲法のちがいを十分に考慮していない、②州法の問題点をあれこれ批評する権限を最高裁はもたない、③従って不必要な判決を避ける意味で、第五巡回高等裁判所に差し戻す――とした。差し戻された高裁では、テキサス州憲法と合衆国憲法に基づき争点を再考することになったわけだ。このあたりがとくにわかりにくいが、第二審（高裁）判決の不十分さだけを指摘して、結果的には判断を避け、単に差し戻しただけのようでもある。

さて実際問題になっているはずのメスキートの町の中にあるアラジンズ・キャッスルのゲーム場はというと、こうした争いにもかかわらずオープンしており、普通どおり営業している。またバリー社の本社では、今回の最高裁の措置は正しかったと歓迎の意を示している。しかし、業界人の多くは「十八歳未満の者にアーケードゲームを禁じることが間違っているということを示さず、すべて未決定にした最悪の判決」と受けとっているようである。せっかく最高裁の段階まで争って、差し戻しとは――とガックリきた人も多いのである。

"灰色機"問題で、Gマシンとはなにか――

全会員に意見求む

AMOA

米国のAMオペレーター協会であるAMOAは二月下旬、これまでTVポーカーなどのいわゆる"灰色機"に関してこれらを一応ギャンブルマシンと規定して進めているが、異論や意見はありませんかと全会員に問い合わせる文書を配布した。この文章内容は次のとおりであり、日本の業界人にも参考になると思われる点が多い。

「AMOAの役員会はギャンブル機問題特別委員会を設け、TVゲーム機「トウエンティワン」や「ドロー・ポーカー」などの"灰色機"をギャンブル機として分類すべきかどうか調査、研究させている。役員会は八一年のAMOAエキスポ開催に際し左記のごとくギャンブル機の定義を採用したが、その後いくつかの会員がこの問題に関し見解を述べたいとの要望があって（この定義づけをひとまず）撤回した。

――ギャンブル機はその主たる目的が、偶然性によってもたらされる賞品を直接的ないし間接的に与えるようなあらゆる機械または装置を含むと定義される（この定義ではふたつのキーフレイズ、つまり「主たる目的」と「偶然性＝技術介入性と反対のもの＝によってもたらされる」に注意を払う必要がある。この定義によれば「ドローポーカー」や「トウエンティワン」などのTVゲーム機はギャンブル機と考えられる）。

そこで特別委員会は、このことに関心のある人が、"灰色機"の分類について述べた意見書を三月八日までに提出するようお願いする。とくに、われわれは次の問いに答える回答を希望している。

①"灰色機"はどう定義づけられるべきか、②協会は"灰色機"をギャンブル機として分類すべきか、その理由はなにか、③もしそうだとするならなにを根拠に決定はなされるべきか、④もしあればの話だが、どのような"灰色機"がギャンブル機として分類されるべきなのか。

"灰色機"の定義づけに関して、特別委員会に考えてほしいと思うどんなことについても、自由に述べて下さるようお願いする。特別委員会は、ご提出いただいたコメントをよく検討し、役員会に報告書を提出する。役員会は八二年中ごろ開かれる会議でこの報告書について審議する予定である（以下、コメントの送り先など省略）」

以上長くなったが、米国の業界人の姿勢を示すよい見本と言える。少なくともここには、問題の本質に迫る考えで一貫しており、またAMOAがAMOA全会員に意見を求めることでコンセンサスを作る考えがはっきり表わされている。

AMOAエキスポ82は 11月下旬、ハイアットで

米国シカゴで開かれるAMOAエキスポはことし、十一月十八日から三日間、シカゴ市内のハイアット・リージェンシーホテルで開かれる。

開催地点はラスベガスではなくシカゴであり、コンラッド・ヒルトンホテルではなくハイアット・リージェンシーホテルである。なお八三年はニューオーリンズ、八四年と八五年はシカゴ（ハイアット・リージェンシー）で開かれる予定。

家庭用TVゲームでもコピー問題

アタリ社が勝訴

高裁段階でノース・アメリカン社に

米国の家庭用TVゲーム分野でもコピー問題が起っているが、このほどアタリ社は同社「パックマン」のコピーを製造したメーカーを訴えていたところ、高裁段階で勝ったことを明らかにした。

TVゲーム「パックマン」は米国では、業務用でミッドウェー社に製造許諾、家庭用でアタリ社に製造許諾されている。アタリ社の家庭用TVゲームは、「ビデオ・コンピュ・システム（VCS）」の名で知られており、テレビジョンと接続し、VCSに約五十種あるゲームカセットのひとつを入れることにより、そのゲームを楽しむことができる。この数あるゲームカセットにこのほど「パックマン」（ナムコから許諾ずみ）が加わったことになる。

このようなカセット式の家庭用TVゲームはアタリ社のほかにも数社がメーカーとしてすでに米国市場を中心に展開してきているが、今回訴えられたノース・アメリカン・フィリップス社（本社テキサス州ノックスビル）もそのひとつ。同社は「オデュッセイ」の名で商品を展開してきているが、このほどそのゲームカセットのひとつとして「K・C・マンシュキン（Munchkin）」を発売した。これに対しアタリ社は、オデュッセイの「K・C・マンシュキン」はアタリ社VCSの「パックマン」の権利を侵害しているとして訴えを起したのである。

三月四日、シカゴで第七巡回高等裁判所は、異議なくアタリ社の主張を全面的に支持する判決を下した。その二十九ページにわたる判決文は、地裁の判決を取消すとともに、TVゲームの著作権保護に大きな道を開いた。すなわち同判決は地裁に対し、アタリ社の所有する著作権が引続き侵害されないよう、侵害者の行為を差し止めるよう命じたのである。

ノース・アメリカン社の「マンシュキン」とアタリ社の「パックマン」との間にはわずかなちがいがあったが、判決は、「そのちがいは原告の作品を用心深くコピーしたことを強調するものでしかない。ふたつの作品を比較分析するとこれは本質的に類似している。裁判所は木を見て森を見落すわけにはいかないのだ」と述べている。また判決はTVゲームの著作権保護の重要性に関して、「TVゲームは他の著作物と異なり本物かどうかの見分けがつけにくく、またその主な特徴がゲーム性にあることから、プレイヤーである一般人はニセモノをつかまされやすい」と、積極的保護の必要性を説いている。

アタリ社のレイモンド・カサール会長は「今回の判決はTVゲーム産業にとって、またとくにアタリ社にとって極めて意味深い。裁判所は創造性を保護する立場を明らかにしたわけであり、アタリ社は今後も裁判所が保護してくれるという認識のもとで、本質的に人間的であり経済的な資源の開発（ゲームの開発）を続けていくであろう」と語っている。

春いっぱい 夢いっぱい

スペースシャトル KDE-O
ジャンボジェット KDE-J
ヘリコプター KDE-H
消防車 BQ-P
L 1,580
W 920
H 1,430
105kg
BQ-F
KDE-L SL-38
特急つばさ KDE-E
トラック KDE-T
KDE-S 新幹線
パトカー
L 1,500
W 830
H 1,400
105kg
KDEシリーズ
L 1,000～1,200
H 1,055～1,620
W 800 95kg
消防車 KDE-F
シトロエン KDE-C
アニマルバス BR
L 1,100
W 800
H 750
85kg
ペンギン BP
L 1,150
W 900
H 1,550
80kg
ハッピーゾウさん KDK
L 1,120
W 1,320
H 1,800
150kg
メルヘンボート KDB-S
外柵直径 3,200φ
H 2,000
370kg
メルヘンランド MCM
直径 1,500φ
H 1,980
240kg
ジャンボゴリラ KD-G
外柵直径 3,200φ
H(MAX)2,100
240kg

株式会社ホープ
本社工場 川崎市中原区今井上町50番地 〒211 電話 044（722）6141（代）
関西営業所 京都府乙訓郡大山崎町鏡田2番地 〒618 電話 075（962）5613（代）
東京本社 東京都港区芝5丁目31番17号 〒108

Schausteller 82 Schausteller 82 Schausteller 82

多様化深める世界の遊園施設

出展222社と大規模なシャウステラー82

DÜSSELDORF

幅十メートルほどある巨大な音楽演奏装置。ピアノ、ドラムなどを内蔵

「シャウステラー82」は遊園施設、乗物機の国際的展示会として大きな成功を収めた（本紙第183号で規模など概要既報）。その成功の度合いは同じ時期に開かれた二大欧州ショー、ATEとIMAを比較すればさらに明らかである。ATEでは例年に比べ、地元英国の遊園、乗物機メーカーの多くが出展をボイコットしたが、これはTVゲーム機のブーム下落に伴う乗物関係の市場の冷え込みが大いに影響していると言われている。従ってATEではイタリア、スペインからの出展が逆に目立ったが、それらにしてもカタログ配布で終始しており、全般的に今回のATEでは乗物関係の実物出品は少なかった。一方、IMAではどうかと言うと例年なら乗物関係の出展は数社あるが、今回は一社だけという淋しさであった。しかしながら同じ西独で開かれたシャウステラー82では、極めて多くの遊園施設、乗物機メーカーの出展が集中した。以上のような状況であるため、ATEなどを含め、乗物機関係はここにまとめてとりあげることにした。

多い移動式遊園地

シャウステラー82の出展内容は遊園施設、乗物機にとどまらず、小物やシステムなど要するに遊園地で用いられるあらゆる関連品が出品された。つまり全般的には、米国で開かれる国際遊園地関係のIAAPAショー（別名パークショー）と極めてよく似ている。反面、ヨーロッパで十年ぶりに開かれるショーとあって米国にない傾向も示したが、その例としては①伝統的とも言えるメリーゴーランドとその音楽装置、②移動遊園地の多いことから、コンパクト化された大型遊園施設――などでIAAPAにないシャウステラー82の個性を表していたと言える。

会場は屋内三会場と屋外で、ずいぶんと展示規模は大きい。出展社のうちとくにオランダのベコマ社はこの催しに積極的に参加し、屋外では同社製「パラタワー」、同社製宙返りコースター「ウィールウィンド」、そしてアロー／フス社製「レインジャー」を出品、実際に運転して雰囲気を盛りあげた。同社はヨーロッパにおけるアロー社コースターの被許諾者であり、遊園施設供給に関する自信を見せつけたと言える。同社の屋内展示小間では、移動式「スーパーループ」を折りたたんだ状態にして展示した。

上の音楽演奏装置と同じく特別に展示された古典的「2層メリーゴーランド」。このほか古典的なシューティング・ギャラリーも2種類披露されている

シュワルツコフ社の小間で。ウィーンで建設中とされる「ウィナー・ルーピング」の模型。そのユニークな構造に注目

移動式遊園地に欠かせない「移動式ゲームコーナー」の例。ほとんどがアップライト型のTVゲーム機――もちろん最新ゲームだ――で占められている

イタリアのサートリ社製「ザ・バイキング」。座席カプセル部分はいろいろな種類が用意されている

西独メタールバウ社の小間にて、モノレール上の馬（左）と自転車こぎ装置（右）。こういう例はいくつかあった

オランダのベコマ社の小間にて、折りたたまれた「スーパーループ」のようす。こうして遊園施設は移動する。

屋外会場にてベコマ社から「パラタワー」（左）、「レインジャー」（手前）、コースター「ウィールウィンド」。いずれも営業運転した

主催者が私たちにくれたバッジ。上はデュッセルドルフ名物の宙返り少年を、下は遊園業連盟を表わしている

屋外展示の「スーパーシネマ－3D」。出しものは「ベニスの……」。これも営業中で、入場料をとられた

西独フス社と米国アロー／フス社の小間では、昨年米国のキングアイランドで初めて登場させたぶら下がり式の「サスペンディド・コースター」車両部分を実物で展示、コースターなど大型遊園施設づくりに関する自信のほどを示した。

コースターなどでちょうどフス社と対抗する形になっている西独シュワルツコフ社、スイスのインタミンAG社の側でもさまざまな展開ぶりを示した。とくにシュワルツコフ社は何種類もの宙返りコースターをミニチュア模型で示したが、このうちとくに「Zライド」が注目されている。これはふたつのタワーと五十六人乗りのボートから成るもので、ふたつのボートが水平を保ったまま交互に上下動するもの。似たようなもので「フライング・カーペット」が西独ハインツ・ハーツ社からカタログで紹介されたが、このほうは米国インターナショナル・アミューズメント・デバイス（IAD）社のものらしい。日本では、この種のものが「空飛ぶジュータン」として今年導入される予定であるが、これらは最近少なくなった目玉商品のひとつと言える。

パイラットタイプでは昨年のIAAPAで注目された、コンパクトな「コロンバス」（イタリア・ザッカリア社製）が実物で披露されたし、ジュビリータイプ（屋根つきのコース内を、連なった小型乗物機が上下に走り回るもの）ではこれも昨年のフォレンエキスポで注目された、スペインのロヨ社製「サーキット2000」が実物で展示された（いずれも屋内で）。このような遊園施設の例としては、イタリアのサートリ社「ザ・バイキング」、オランダのFAH社「ポリプ」など枚挙にいとまがない。ただ言えることは、宙返りコースターが世界的に行き渡った今日、各メーカーは遊園施設の開発を多様化させる傾向にあり、その現実を示したのが今回のシャウステラー82であった。

国際的連けい進む

映像ものでは、「シネマ180」を放った米国オムニビジョン社が「シネマ360」を発表したほか、スイスのヘルターグンクスペトリーベ社が偏光メガネで見る立体映画ドーム「スーパーシネマ」を発表し、この分野の開発がまだ続けられることを示した。

イタリアのコーエル社は同社小型乗物機とともに「ファイナル・スプリント」という自転車こぎ競技装置を出品したが、このように体力を試めすAM機は少なくない。またIAAPAでもそうであるが、実物そっくりに見える（？）動物たちや人形も多く、果ては各種AMロボットまでもが練り歩いていた。そしてシューティングギャラリーや、お化け屋敷などメモしていくだけで終ってしまいそうなくらい、出品内容はバラエティに富んでいた。こうした遊園施設のさまざまなありかたこそが、遊園地づくりに必要なことでもあるのだろう。

小型乗物機についてはほとんど触れなかったが、ヨーロッパ内部ではすでに連けいがかなり進行しているもようであり、それぞれの合作の例が多く見受けられた。このことは定置型では割とはっきりしている。コストダウンを図るために量産し、バーター方式などで協力して販売するわけである。大型、小型を問わずこうした連けいは国際的に進行しており、日本にもその傾向が出つつあると見られた。

イタリアのコーエル社製「ファイナル・スプリント」。各人自転車をこぎ、上の人形でレースを展開するというもの（7人用）

フランスのマーセル・ルッツ社の小間にて、硬貨作動式電動ブランコ（6人用）。ちょっと見かけないタイプだが、面白い

昨年のIAAPAで注目されたザッカリア社製「コロンバス」。小型で移動も可能だが、あまり精密でない

西独ペーター社のジュビリー型乗物「スポーツ・カルーセル」。同社は車輪つきヘリコプター（4人用）も出品

西独フス社の小間のようす。内側左にあるのは米国アロー／フス社による「サスペンディッド・コースター」

話題のマシン

港の男の活躍

2画面2ゲームのタイトー「ポートマン」

ＴＴ　ポートマン

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）からＴＶゲーム機「ＴＴポートマン」が三月末から発売となった。

これは落ちてくる荷物を受け止めて船に積み上げていくゲームと、石を投げて落としたダイナマイトをキャッチするゲームとの二場面あり、四方向レバーとボタンで"ポートマン"を操作する。

第一場面は画面上部のベルトコンベアからランダムに落ちてくる荷物（一個から四個）を受け止める。次に再びボタンを押して荷物を投げ上げ、画面中央で左右に動いている船の指定場所に積み上げていく。受けた荷物の量が多いとプレイヤーの動きは鈍くなる。連続してキャッチすると高得点が得られる。また荷物は三色あり、一ヵ所に同色の荷物を積み上げると高得点。その場合、悪漢の投げる石や動いているトロッコを避けないと、ポートマンが一人減る。荷物が全部落下しても、船に積み残しがあればゲーム終了。指定場所すべてに荷物を積むとボーナス得点で、次の場面へ移る。

第二場面はボタンを押して石を投げ、上部で動くコンベアに乗ったダイナマイトを落とし、再びボタンを押してキャッチする。失敗するとダイナマイトが爆発し、ポートマンのいる地面が下部から一段ずつ消え行動範囲が狭くなる。その場合、消える地面にいるとポートマンもアウトになる。悪漢に対しては逆に石を投げてやっつけることができる。悪漢がけ落としたダイナマイトを受け止めると高得点。コンベアは三段あり、上段から落ちてきたダイナマイトほど受けとめたときの得点は高い。一定得点以上でポートマン一人追加だが、三人やられるとゲーム終了（切替可能）。

テーブル型のみで定価は14ｲﾝﾁ型四十九万円、20ｲﾝﾁ型六十万円。

コナミから電光点滅メダルゲーム

"機動戦士"　ガンダム2ウェイ

機動戦士ガンダム

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）からメダルゲーム機「機動戦士ガンダム」が三月下旬から発売となった。

これは電光点滅式ルーレットによるもので、硬貨とメダルの2ウェイ方式になっている。

盤面左側に"ガンダム"と敵"ドム"の顔と数字（マイナス1からプラス3まで）が表示されたルーレットがあり、下部から上部へとそれぞれの進む道が延びている。スタートボタンでルーレットを回し、ストップボタンで止まった側が表示数だけ進む。こうしてガンダムが先に最終地点"ホワイトベース"に到着すればメダルが払い出される（最高投入枚数九枚、最高払い出しは六倍まで）。ただしドムに攻撃される個所や宇宙機雷にガンダムが止まったり、ドムが先に最終地点へ着くとそのゲームは終了する。

定価三十三万円。

加藤の乗物機でも「ガンダム」

主題曲つき定置型機

「コアファイター」と2機種

加藤鈑金工業（本社大阪、加藤繁一社長）から定置式乗物機「ガンダム」「ガンダム・コアファイター」の二機種が発売される。

これは現在子どもたちの間で人気を博しているマンガのキャラクター"機動戦士ガンダム"をモデルにしたもの。両機種とも左右のローリングをしながら前進と後進を繰り返すもので、二人乗り。

作動中にガンダムの主題歌「飛べガンダム」などのメロディーがテープで流れる。

「ガンダム」は座った姿勢のガンダムのひざ部分に乗るもので、定価五十七万円。

「ガンダム・コアファイター」は同マンガのもうひとつのキャラクターである"コアファイター"に乗るもので、バックにガンダムが銃を持って立っている。

定価八十万円。

ガンダム・コアファイター

ガンダム

SANWA GAME PARTS
三和のゲーム　機械部品

三和オリジナル！ワンタッチレバー

ワンタッチ板、今までの木製裏板不用の鋼板パネルです。ゲームによりいろいろタイプがあります。又あとで使えますので取っておくようにして下さい。

タイトー用の化粧板。デザインも各種あります。●宇宙もの以外で、何にでも利用出来るものもあります。●穴が開いていないものもあります。

見易さ抜群　ジャンピューター操作板

当社特製　ガイドチップ交換により 八方向、十字、マイナス製）チップのみの別売りもあります。　サイズ65×95

見易さ抜群！ゲーム操作板

取扱品目　当社ではお客様の身になり、サービスを致しております。部品等は一品でも御相談下さい。

●ブラウン管 ステイ各種 ●レバージョイント ●強化ガラス ●天板 ●スモーク板 ●エスカッション ●1対1トランス ●押ボタン各種 ●スイッチングレギュレター6A ●コインシューターカバー ●改造用ブラウン管ネックカバー ●レバーボール 25% 28% 35% ●化粧視角ビス ●コイン投入用シール ●ブラウン管モニター

SANWA 三和エレクトロニクス株式会社　東京都豊島区東池袋1-48-10 25山京ビル1002 〒170 ☎東京(03)982－8166

GOLDEN 9

おいちょ・かぶ

オリジナル・パートⅡ

①4列、どれでも好きな所にBetして下さい。
②1ケ所、50点までBetできます。
③配当率は60%半固定で、完全自動制御
④最高の配当は1ケ所50点Betの200倍の勝負、無制限です。
⑤カードにJOKER(JACKPOT)が乗れば、配当は5倍で通常は2倍です。

▽95－1840

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

レジャーシステム
日東エレクトロニクス㈱
〒577 東大阪市長田東1丁目56 ☎(06)788－8855㈹
NITTO ELECTRONICS　1-56 Nagatahigashi,Higashiosaka, 577

話題のマシン

進行中にパターンが変化する

盗賊を追撃

セガ社から「アリババ」

アリババ（と40人の盗賊）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）からＴＶゲーム機「アリババと四十人の盗賊」が三月中旬から発売となった。

これはドル袋を盗みに来る盗賊たちを"アリババ"がやっつけていくゲームで、途中で一定個所を通るとパターンが変わるというもの。

画面は迷路状で下部にアリババ所有のドル袋が並んでいる。盗賊はキャプテンとその子分たちがいて、子分がドル袋を盗んで上部の隠れ家へ運んでいく。それをやっつける（ぶつかる）と、ドル袋はもとに戻って得点となる。ただしキャプテンは時々スピードアップをしながら襲ってくるので、これを避けねばならないが、危険な場合はボタンを押してバリヤーを張り一時逃れることができる。

一定時間が経過すると画面中央のあたりに?マークが現われ、そこをアリババが通ると次の四種類のパターンのうちどれかに変わる。①迷路がなくなり、アリババが大きく変身してキャプテンと子分をやっつけていく。②迷路がなくなり、キャプテンが大きくなって襲ってくる。③盗賊の隠れ家の入り口四ヵ所が開き、盗まれたドル袋を一個取り戻せるが、すぐに出ないと戸が閉まる。④アリババがスピードアップして子分たちをやっつけるチャンスとなる。これらのパターンはタイマー制（中央部に表示）で、一定時間が過ぎるともとに戻る。ドル袋を全部盗まれるかアリババがキャプテンに三回やられるとゲーム終了。

なお同機種はセガ社がインターナショナル・コインマシン㈱から国内での独占販売権を得ているもの。

基板販売のみで定価十二万八千円。

アイレムの「パンチングキッド」

DXタイプ基板で発売

アイレム㈱（本社大阪、辻本憲三社長）からＴＶゲーム機「デラックス・パンチングキッド」が発売されている。

これは同社が一月末に発売したＴＶゲーム機「パンチングキッド」に少し改良が加えられたもの。ゲーム内容および画面構成、各キャラクターなどは全く同じだが、①各配色がよりカラフルになり、鮮明になった、②動きがよりスピーディになったことが異なっている。

基板販売のみで価格は十三万八千円。

エスコ・宝化学の共同企画で

"ノコギリ引き"

スポーツ性ある「ウッドカッター」

ウッドカッター

㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）からアーケードゲーム機「ウッドカッター」が発売されている。

これは同社と宝化学との共同開発によるもので、一定時間内にノコギリで木を切っていくという体力を使う要素を採り入れた遊戯機。

真ん中にノコギリで半分ほど切った木があり、そのノコギリの端を持って前後に引く。ノコギリを引くごとに、木の上部に描かれている二つの目が動く。バックに木の切り口があり、そこにどれだけ木を切り進んだかが表示される。その下にタイマー数（六十秒）がデジタルにて示されている。

定価百三十五万円。

ホープの2人乗り木馬シリーズ

汽車とバスが加わる

童謡つきの定置型乗物機

SL－38

シトロエン

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から定置式乗物機「SL－38」と「シトロエン」の二機種が発売されている。

この二機種とも同社"二人乗り木馬"シリーズの新製品で、童謡のメロディーが流れるなか、カラフルな本体が左右へのローリングの動きをするもの。乗客の操作によりホーンが鳴る。作動時間は九十秒で、二人乗り。同シリーズはコンパクトに設計されていること、そして各機種とも下台が共通で上物の交換ができることが特徴。

「SL－38」は同名の汽車を、「シトロエン」は同名の車をそれぞれモデルとしたもの。

定価は両機種とも四十六万円。

Bally®
バーリーサービス株式会社
大阪本社　大阪市南区高津町四番丁87-1　TEL. (06)213-5255㈹
テレックス　J24523 BAL POND
振込銀行 住友銀行 日本一支店 当座番号270270
新東京支社　東京都港区東麻布3－8－15　TEL. (03)582-0857㈹

バリー製品レンタルいたします

わずかな予算で
全国どこへでも
レンタルいたします

手持ちの資金を貴店の信用で10倍に活用できます！
●レンタル料は機種や市場の相場により変動することがあります。
●1ヶ月、1台に付3万円～7万円くらいの各機種がございます。
●いずれも5台以上、6ヶ月ごとの契約となります。
●新品についてもご相談に応じております。

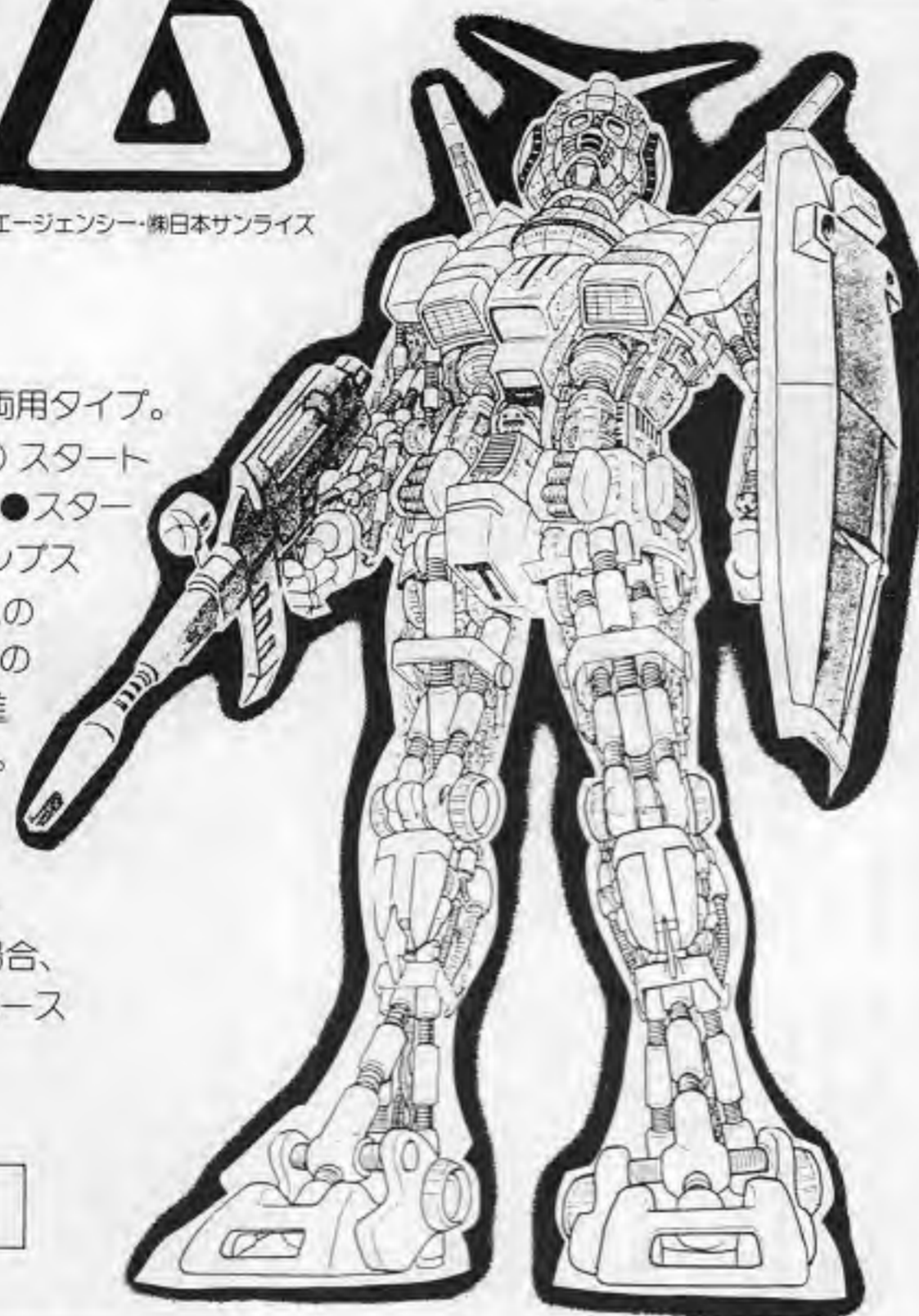
例：スーパーコンチネンタル（中古）5台を6ヶ月間レンタルした場合

小切手	225,000円
30日約手	225,000円
60日約手	225,000円
90日約手	225,000円
120日約手	225,000円
150日約手	225,000円

SC 5台分の保証手形契約最終日225万円

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

機動戦士
ガンダム
新発売！
©機創通エージェンシー・株日本サンライズ

●1ゲーム10円、20円切替式。●25¢メダル両用タイプ。
●10円玉、又はメダルを投入し（9枚まで可）スタートボタンが点滅したらボタンを押して下さい。●スタートボタンを押すとルーレットが点滅しストップスイッチを押すとルーレットはガンダム・ドムのいずれかのランプに止まります。●ガンダムのランプに止まれば、その数だけガンダムは進み、ドムに止まれば、ドムが数だけ進みます。
●ガンダムが先にホワイトベースに到着すればメダル表示数×倍率（2・3・6）のメダルが出ます。●次の場合ゲームオーバーになります。ドムにビーム砲で攻撃された場合、宇宙機雷に停止した場合、ドムがホワイトベースを攻撃した場合。

メダルゲーム機の設置運営につきましては、
「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

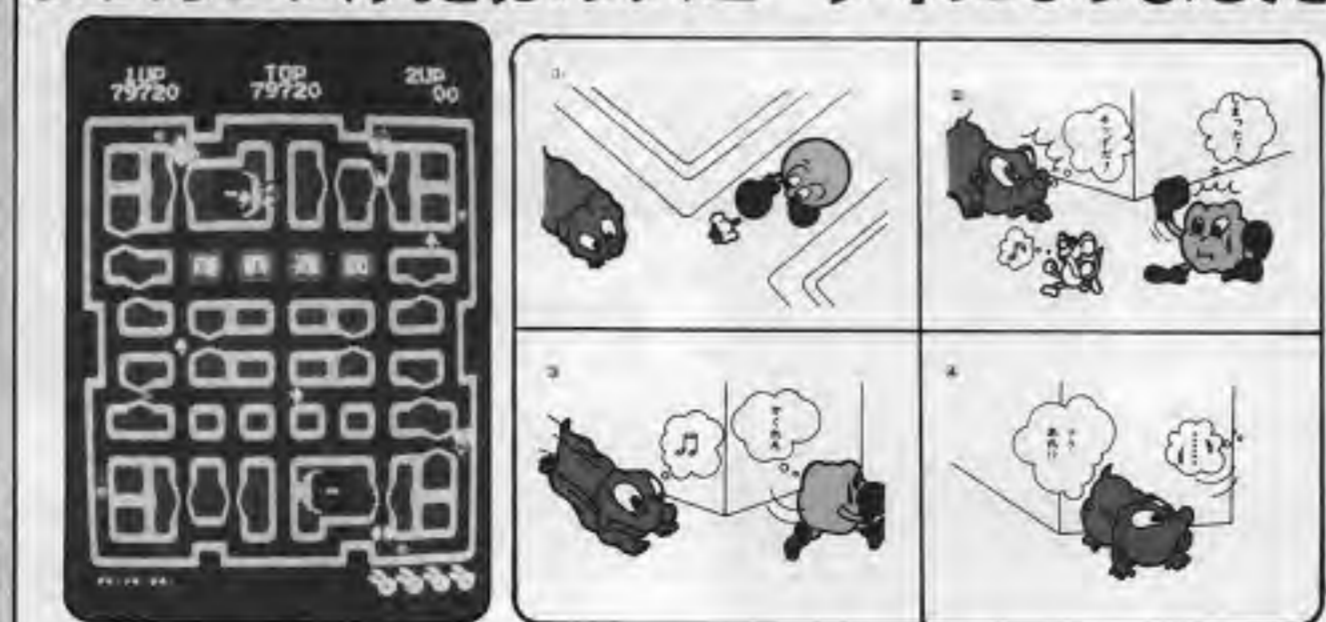
■仕　様
●全高1,460%　●奥行390%　●全幅580%

Konami®
Konami Industry Co.,Ltd
コナミ工業株式会社
●〒561 大阪府豊中市庄内栄町2丁目11番1号 TEL(06)334-0332
●〒530 大阪市北区梅田1丁目11番4号 1200号 TEL(06)345-2456 TELEX5233186
●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

カプセルスタンド
小さなスペースが、あっという間にプレイランドに早がわり!!

テントのついたきれいなボックスには、ミニアップライトが3台。ゲーム機の維持も管理も万全。組み立て簡単で、その日からつかえます。
好評発売中
収納スペース・高さ1,655%、横巾1,575%、奥行563%

フィーバー麻雀
好評発売中!!
▽95－2029

新発売
DX PunchingKiD
デラックス・パンチングキッド
よりカラフルに、よりスピーディになりました。

キッド（プレイヤー）は、モンスターの視線をかわしながらチューをつかまえます。アニメチックなキャラクターにくわえ、軽快なバックミュージックが、ゲームを一層盛りあげます。
▽95－2156

International Rental Electronics Machines
irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社
■本　社/大阪市東区安土町2丁目30番地（大阪国際ビル20階） TEL06(264)1391（大代表）
Osaka Kokusai Bldg., 2-30, Azuchimachi,Higashi-ku,Osaka,541,JAPAN
TELEX‥63074 IREM
■松原工場/大阪府松原市西大塚1丁目1-5-16 TEL0723(36)1174（代表）
アイレムはこれからもお客さまのご要望に応える有力機種を発売してまいりますのでご期待下さい。
以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

オペレーターのための 電気の広場

ABCからマイコンまで

連載第10回

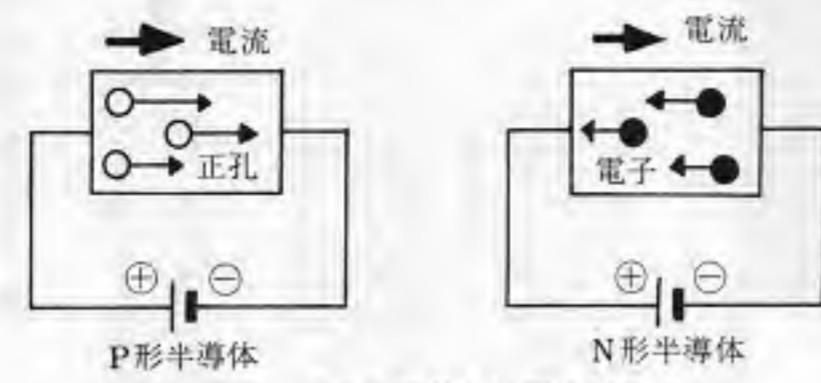
トランジスタとIC

これまで電気回路を考えるうえで、いちばんわかりやすい素子として、真空管を取り上げて、その電気的特性を述べてきた。かつては、ラジオやテレビにも真空管がふんだんに使われていた。だが、一九五〇年代以降、真空管のかわりにトランジスタが使われるようになり、現在では回路そのものを一つのパッケージにした集積回路（IC）が電子回路の主流となってきている。

たとえば、二十五年くらい前のテレビでは、中に真空管が何本も立っていたが、いまではテレビの中で真空管と呼ばれるものはブラウン管だけになってしまっている。そのほかの電子回路は、数枚の基板（ICボード）の上にぎっしりと並べられたトランジスタやICでできているのである。

そこで今回は、現在主流となっているトランジスタやICの仕組みと、その働きを見てみよう。

電子がキャリアのN型 キャリアが正孔のP型

トランジスタやICは半導体で作られている。半導体というのは、電気を通す導体と電気を通さない絶縁体との中間の性質を持ったもので、熱や不純物の混入などで電気の流れやすさが変わる物質である。そのために、この半導体をうまく使えば、真空管と同じような電気的な働きをさせることができるわけだ。こうした半導体のなかでも、トランジスタやICにもっともよく使われるのは、シリコンやゲルマニウムである。ここではシリコンを例にとって説明しよう。

シリコンの結晶は、シリコンの原子同士が共有結合と呼ばれる安定した状態で結合し合っている。これは高校の化学などでよく出てくる結合の仕方で、お互いの原子が一番外側の電子を共有して結びついている状態だ。そのために、電気を運ぶべき自由電子がどこにも残っていないので、このままでは電気は流れない。

このシリコンの結晶の中のひとつの原子をたとえばリンの原子と置きかえてみる。シリコンの原子の一番外側の電子は四個、リンの原子では五個である。シリコンの結晶で四個の電子すべてを使ってうまく結合していたところに五個の電子を持つリンが入ってきたので、リンの電子のうち四個は共有結合のために使われても、一個の電子が余ってしまって自由電子になる。この自由電子が動き回って、電気を流せるようになるわけだ。

この余分の自由電子のように、物質中で電気を運ぶものをキャリアと呼ぶ。そして電子がキャリアの役割を果しているような半導体をN形半導体と呼んでいる。

これとは逆に、外側に三個しか原子を持たない原子を、シリコン結晶中のシリコン原子と入れ替えると、共有結合しようとしても、共有し合う電子が一個たりなくなる。この電子が足りなくなった部分のことを正孔と呼んでいる。つまり、マイナス（負）の電気を持った電子があるべきところに電子がないのだから、全体からみるとその部分はプラス（正）の電気を持った孔（あな）があると考えられるのである。

この正孔が結晶の中にあると、まわりの電子がその穴を埋めようとして移ってくる。すると、今度は穴を埋めた電子があった場所が新しい正孔になる。こうしてこの正孔が結局プラスの電気を移動させることになり、半導体の中を電流が流れるようになる。このキャリアが正孔である半導体のことをP形半導体と呼んでいる。キャリアの動き方と電流の流れる方向は図1のようになる。

電流 正孔 P形半導体 / 電流 電子 N形半導体

図1　P形半導体とN形半導体

N型、P型の半導体を接合するとダイオード

こうしてできたN形半導体とP形半導体をうまく組み合わせると、電気的におもしろい作用をさせることができる。

たとえば、図2のようにN形半導体とP形半導体を隣り合わせにくっつけて電流を流してみる。(a)の場合には、正孔は電池のプラス極と、電子は電池のマイナス極とそれぞれ反発し合って、接合面に向かって進む。接合面にくるとお互いに接合面を飛びこえて、隣りの領域に入り、P形半導体の正孔は飛びこえてきた電子と、N形半導体の電子は正孔と結し、矢印の方向に電流が流れ続ける。

逆に(b)のように電池を接続すると、正孔も電子もそれぞれ電池の極の側に引っぱられて電流は流れない。

図2　PN接合ダイオード

つまり、P形半導体とN形半導体を隣り合わせにくっつけた半導体を作ると、電流は一方向にしか流れないので、真空管の二極管と同じような整流作用を持たせることができるわけだ。このような半導体を一般にダイオードと呼んでいる。

今述べたのは、二つのP形半導体とN形半導体を使ったものだが、このP形とN形を三つ組み合わせるとさらにおもしろい働きをするようになる。これが、いわゆるトランジスタと呼ばれるものである。

N型、P型を三つ組み合わせたトランジスタ

P形とN形を三つ組み合わせるやり方には二種類ある。一つはP形半導体をN形半導体ではさんだ図3(a)のような形で、NPNトランジスタと呼ぶ。もう一つはN形半導体をP形半導体ではさんだ図3(b)のようなもので、これはPNPトランジスタと呼ばれている。

こうして作られているトランジスタの三つの部分をそれぞれ、エミッタ（記号E）、ベース(B)、コレクタ（C）と呼ぶ。ベースの部分は特に薄く作られているが、これが実はトランジスタの働きの秘密になっているのだ。ではこのトランジスタはどんな働きをするのだろうか。ここではNPNトランジスタを例にとって考えてみるが、PNPトランジスタでも考え方はまったく同じである。

エミッタ ベース コレクタ（a）NPNトランジスタ（記号）
エミッタ ベース コレクタ（b）PNPトランジスタ

図3　トランジスタ

トランジスタは三極管の増幅特性と対応する

まず、図4(a)のようにNPNトランジスタの左半分だけを考えてみる。この左半分だけならば、ダイオードと同じである。つまり、この左半分に図のような電圧をかけると、ダイオードに順方向の電圧がかかっているのと同じで、矢印の方向に電流が流れる。

次に図4(b)のようにNPNトランジスタの右半分だけを考えてみる。これもダイオードであるが、電圧のかけ方が逆方向なので、こちらには電流が流れない。

そこで、このNPNトランジスタの右半分と左半分に同時に電圧をかけてみる。すると、エミッタからベースに流れ込んだ電子は、その一部分がベースの正孔と結合するものの、残りの大部分の電子はベースを通り抜けてコレクタまで入り込む。そしてコレクタの電極を通って電池の所まで達することになる。

つまり図4(c)のような電圧をかけた場合、エミッタに流れる電流の大部分はコレクタからきたもので、これにごくわずかのベース電流が加わっているのである。

このことは、逆な見方をすれば、ごく小さなベース電流で、大きなコレクタ電流を誘い出せると見てよい。つまり、ベース電流がごくわずか変化するだけで、コレクタ電流を大幅に変化させることができるわけだ。これはトランジスタの増幅作用と呼ばれるもので、ちょうど三極管の増幅作用に対応するものである。

話をわかりやすくするために、トランジスタの各部を三極管にたとえてみると、NPNトランジスタのエミッタは、三極管の陰極に、ベースは格子に、コレクタは陽極に相当すると考えて差しつかえない。

さて、現在では集積回路（IC）が電子回路の主役になりつつある。これをもっと高密度に集積したLSI（大規模集積回路）や超LSIなども、すでにコンピュータの素子としてはごく普通のものになっている。

こうしたICはトランジスタとはまったく違ったものなのだろうか。いや、そうではない。ICというのは、トランジスタやダイオードなどを一個一個作るかわりに、これらのものと同じ働きをするものを小さなシリコン結晶の上に作り上げたものなのである。もちろん抵抗やコンデンサなども同じ方法で一枚のシリコン板上に作られる。つまり、トランジスタや抵抗といった部品を一個一個個別々に作って、あとで配線するかわりに、一枚のシリコン板上で配線を含めた一つの回路全体を作り上げてしまったのである。

○正孔 ●電子 電流 （a）順方向 / 電流は流れない （b）逆方向 / コレクタ電流 エミッタ電流 ベース電流 エミッタ電流＝コレクタ電流＋ベース電流 （c）

図4　NPNトランジスタ

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.7

教科書⑥

鎌先英太郎

あるべき教科書の姿としては、ルソーとか道元とかがいみじくも述べている言にみられるような人の存在の仕方と通底している。

実存と名辞が猥雑なものを振り払い限りなく重なり合い、その関係と存在が透明になってゆくのが好ましい或いはこれを透体脱落といってもよい。

そういう教科書が出来たとして次の段階で問題になるのは、どういう教師がこの教科書でどういう授業を行うかである。

この点については海老坂は非常に楽観的だ。

――教師の役割、とりわけ社会科の教師の役割とは、教科書がいかなるイデオロギーに基づいていようと、これに対して批判の目を養わせることであろう。公害企業名が紙の上から消されていたなら、その不可思議なブランクに視線を集中させることこそ〈現代社会〉の教師の仕事にふさわしい。だとするなら、個々の教師が現場でどう主体性を確保するかということの方がはるかに重要な問題である――

確かにその通りであるが、ことは高校の教師だけに限らず大学の教師にまでその枠を広げても、現状において主体性を確保出来ている教師の数はごく僅かなものでしかない。

一般に教師の特性を見てゆくと突出して来る問題のひとつとしてその貧しさがあげられる。

戦前、授業料全免の師範学校の歴史にはじまって、戦後はあの高度成長期にはその低賃金とその重労働に驚いてか教師のなり手がなく、大都市では日本中隈なく北の果から南の果まで鳴物いりで教師を掻き集めてきたのである。

当時、流行していたのは使いたくない言葉ではあるが「デモ教師」とか「シカ教師」とかという語であった。

何のことはない、まず教師の大部分は他の恵まれた労働条件を備えている社会からの、これもその汚ない響きで使用しない方がよいのだが、「落ちこぼれ」であった。

やはり近親憎悪のようにして「落ちこぼれ」は「落ちこぼれ」に対してどうも合性が悪いところにも今の教育が孕んでいる問題が内在している。

高度成長期における教師の採用試験はあって無きがようなものであったし、海老坂も昭和九年生れであるから純粋培養の新制中学一期生としていろいろと珍らしい体験をしたはずだが、新制中学の教師もそれが出来たばかりの頃はまた掻き集めであり、気がつけば昨日まで魚屋の店主であった人とか、八百屋でねじり鉢巻がよく似合っていたお兄さんとか、お寺の住職とか、神社の神主とか、今まで町で他の職業についていて、ちょっと何かが出来そうだという人がある日突然教壇に立つようになり、生徒はどうしてもつい昨日までその人が従事していた職業のイメージを即座に教師というイメージに刷り変えることが出来なくて困惑したものである。

あの当時には到底採用試験に似たようなものさえ存在していなかったことだろう。

世評ではかなり難しくなったと言われている教員の採用試験は今でもそう難しいものではない。

勿論大学入試に必要な程度の知識とは比較にならない。

高校教員採用の試験の専門科目をみてもその程度は大学入試よりも遥かに易しいものであり、所謂一般教養を問う問題についてはこれはもう中学生でも容易に解答出来る程度の問題に過ぎないようだ。

要するに教員志望者の知識が一般に貧しいから採用試験の問題はあまり高度な判断を試すものを課すことが不可能であるということだ。

そうして私たちが資本主義社会で生きている限り、私たちの生活の水準は種々雑多なものであるのだが、どうしても下部構造と上部構造とは他のいかなるものにも増して濃密に相互滲透するのだから、中には勿論例外はあるにもせよ、知識の貧しさはその生き方の貧しさにその基底をもつことが多い訳だし、貧しさで問題になるのは、むしろ知識の貧しさよりも生き方の貧しさである。

一般に日本の教師は保育所から大学まですべてその生き方において貧しいことが多い。

貧しさはすぐ死に隣接する境界にでも追いこまれない限り主体性と結局は繋がらないことが多い主体性はむしろ貧しさとはいちばん縁が遠いアイテムである。

その生き方において貧しい場合に主体性はその貧しい暮しさえ送れなくしてしまう生命とりになってしまういっとう危険なアイテムである。

教師と主体性はもっとも出会う確率が低い関係であり、シュルレアリスムの関係である。あの解剖台の上でミシンと蝙蝠傘が出会うような関係である。

ただ教師は自分では自分を善意の持主であると思っていることが多く、これは貧しさとは別に相容れない命題ではない。

なまじっか変に閉ざされ硬直した小さな世界だけの哲学じみた善意ほど怖いものはない。

一人一人では無能力であるから何も出来ないけれど、皆で集まれば何でも出来るというのが、主体性を持たない代りに教師が持っている特性なのである。

イデオロギー（この用語については後で触れるつもりだが、重要な問題がある）も、「赤信号皆で渡れば怖くない」世界に住んでいる、あるいは住まされている教師と戦前について言えば「善意」で敷きつめられた教育という舗道を足並揃えて歩き続けた先が軍国主義であり侵略戦争でありました」世界に住んだ教師とは今本質的には何も変っていないのであるが、そういう教師にとっては小林秀雄がいったように、ひとつの意匠に過ぎないのである。

戦後は多くの教師が日教組の組合員になったからたまたま多くの教師は所謂民主主義とか平和主義とか自主性とか主体性とかの意匠を全体で纏ったのに過ぎず、ここで大事なことは軍国主義とか平和主義という意匠よりも、教師は常に全体であるいはみんなで主体性なしにそういう意匠を纏う習性がつよいということである。つまり教師の世界はいつも貧しく全体主義に支配されているということである。

デキシーランド

予約契約を現在受付中!!

キングダービー 14インチ／20インチ

フィーバー麻雀

セブンポーカー

紙幣識別機のみの単体発売中

国産金属製

紙幣両替機 (千円、五百円→百円)

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社 日本商事

大阪市城東区永田2-5-9 TEL(06)962-7721代

新発売

DIAMOND POKER DOUBLE-UP

ダイアモンド・ポーカー

TVポーカー、ゴールデンポーカーを放ったボナンザがその実績をふまえてポーカーファンに贈る最高級品

セブンカード

▽95−1878 ボナンザ製

GOLDEN POKER

ゴールデン・ポーカー DOUBLE UP

●ペイアウトなし(クレジットのみ)
●倍率(2〜1000)は毎回画面に表示
●1回最高10枚ぶんのBET ON
●ダブルアップ(大小ゲーム)は勝っているかぎり連続して挑戦できます
●クレジットへのレートの切替装置付

▽95−1878

Mini-Boy T.M.

ミニボーイ

ダイアモンド・ポーカーのミニ・ボーイもあります

GOLDEN 9

ゴールデンナイン

カブ+ジョーカー ニュータイプのゲーム

▽95−1840

ミクマ産業株式会社

大阪市都島区東野田町4-4-3 TEL(06)354−0223(代)

以上のメダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

特選された製品をラインアップ!!

●魅力あるネキストゲームつき
コンチネンタルポーカー
▽95−1775(大平技研)

●ダブルアップゲームができる
ロイヤルマージャン
▽95−1836(日本物産)

●TVおいちょかぶ
ゴールデンナイン
▽95−1840(グリーン電子)

●大小プラスTVポーカー
ハイ・アンド・ロー
▽95−1775(大平技研)

●TV競馬ゲームの決定版
キングダービー
▽95−1882(辰巳電子工業)

ミニボーイ
▽95−2284(ボナンザ)

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

株式会社 ベンドジャパン

大阪市浪速区恵美須西3-3-36
☎(06)643-3857(大代表)
Telex 5267710 VEND JPJ
東京支店 東京都中央区新川1-18-7 ☎(03)553-8293(代)
沖縄支店
沖縄ベンドジャパン／沖縄県宜野湾市大山436 ☎(09889)7-3333

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

(Continued from previous page)
carried the whole text of his proposal as follows.

WHAT IS THE EXACT MEANING OF 'INFRINGEMENT' ?
(Consideration about the case of Sigma "Red Tank" and Video Game "Super Tank")

T. Hagiwara

I, T. Hagiwara of Sigma, could meet with Dr. Otto Solms of Video Games at IMA Show held in Frankfurt on 21st January, 1982 together with my assistant, Mr. T. Shizuma, and exchanged opinions each other.

As I had the special reason, to begin with, for this interview, I must explain it's reason and back ground first of all.

On 27th August, 1981, we, Sigma, claimed against Dr. Otto Solms of Video Games to pay us the royalty because we judged that "Super Tank" Video manufactured and distributed by them was extremely similar to our own developed "Red Tank" and consequently they were infringing our right.

As matter of course, we recognized that their "Super Tank" was not complete dead copy (xerox or slave) and hard/soft wares were much different from ours with several differences of game content and addition of features. Despite the fact, however, Sigma judged infringement of our original right because most players or people in the industry had impression that "Super Tank" seemed to be copy product of "Red Tank" though we consider the description of 'Copy' would not be adequate word at this stage.

We comprehended the reason why many players and people in the industry had impression of similarity was because of extreme similarity of game concept (game content) and pictures on TV screen between "Super Tank" and "Red Tank".

We made analysis of comparison between both products and after having advised our reason of insistence together with it's analysis, we requested Dr. Solms to discuss this problem as soon as possible in order to solve it.

Outline of our analysis was,
a) There is no similarity as computer system.
b) Game concept and pictures on TV screen were not same but very similar.
c) Considering as a whole from the above, the extent of infringement as copy product can be rather reduced but it was still infringing if exact meaning of video game machine would be considered from commodity side.

Against my such proposal and request, Dr. Otto Solm repelled as follows according to his belief (his standard scale of justice).
a) As computer system such as hardware and software is different, it is not copy but own development of Video Games.
b) As additions and improvements of game content were made, it is not the same. Especially, there are big differences of game content as follows.
(1) There is great difference of way to play upon 2 players.
(2) Land mine dot of "Red Tank" was changed to Invincible tank dot in case of "Super Tank".
(3) The game of "Super Tank Pattern" was added after the first pattern's completion.
c) Pictures of YV screen are different due to the above-mentioned difference of game content. Moreover, there are another differences such as locations of dots etc.

Thus, his opinion was that "Super Tank" and "Red Tank" were clearly different as mentioned above and he had no necessity to pay the royalty to Sigma because he was not infringing the original right of Sigma.

Of course, I recognized clear difference of computer system and other several differences of game concept prior to his insistence. It is the fact that I pointed out the infringement and requested payment of the royalty against him with recognition mentioned above.
Why did I insist and request so?
What is my reason to have claimed so?
It is very simple.
a) Is infringement of the original right **not** formed even if development, production and distribution of video game with same concept of game and same screen pictures as long as only computer system is diffrent?
b) Is infringement of the original right **not** formed even if program of the original game is partly changed and color, shape and speed etc., are changed and then extremely similar product are produced and distributed? For example, even if slightly changed "Puc Man" such as color and shape etc., is produced and distributed, is pursuit as copy product not done?

According to my questions of above a) and b), I investigated and judged the matter to be infringement of our original right, although there is extent of similarity, great or small.

Much to my regret, however, there is no precedent which can sufficiently authorize this insistence of mine to be clearly correct. (There is no clear judgement of court for this kind of problem made by conjunction of reason and result, i.e., previous example to decide what extent of similarity forms infringement of the right and what extent of similarity does not form the infringement)

There is also no standard consensus in the industry and only parties involved are discussing problem and solving case by case mutually. Therefore, it is very difficult to trace the past precedent to settle this kind of problem.

As for "Space Invaders" and "Galaxian" etc., infringement of the right was pursued as the same game content despite computer system was different. As for "Puc Man" etc., partly changed game was also claimed by the original maker and parties involved settled the problem by discussion.

Anyway, there is no clear standard to judge infringement of the right according to extent of similarity.

I think this kind of problem is one of complicated problems in the industry to be caused by computerized game machines. It is great and headaching problem our industry is now facing. Since video game is using computer technology, it is no doubt easy to do copying and steal ideas etc.

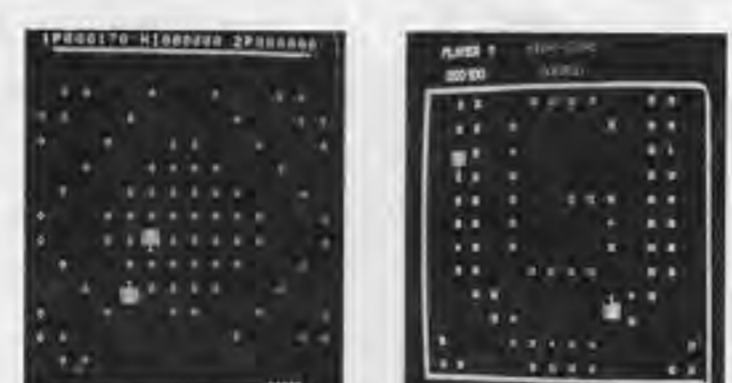
Every one in the industry is desiring that this problem shall be settled orderly. As a trial for it's purpose, 2nd International Conference was held in Tokyo last October and president of Sigma and Dr. Solms also attended the meeting and signed all together the joint statement. Therefore, Dr. Solms is no doubt just one of people who are desiring settlement of copy problem.

However, I am thinking that he is infringing our right and he is thinking that he is not infringing our right. The reason of this great gap of opinion is causing by the fact that there is no precedent and no standard consensus in the industry to decide infringement according to extent of similarity.

Should this problem be kept unsettled, however, it is a fact that whole industry of us might be fallen into endless abyss.

Afore-mentioned is the back ground of the matter and explanation of the progress.

Secondly, I would like to refer to several points made clear by interview with Dr. Otto Solms.

Q: I am thinking that "Super Tank" is infringing the original right of "Red Tank" How are you thinking about it?
A: "Super Tank" is not copy of "Red Tank" because soft and hardware is different and several improvements of game content are added. As I do not think it to be infringement, I need not pay the royalty to you.
Q: I think, however, you would have taken the idea of "Super Tank" from "Red Tank" How about it?
A: Yes. I have taken the idea but it is not against low in Germany. Many people are doing so.
Q: In face, most players and people in the industry are recognizing that "Super Tank" is copy product of "Red Tank", is'nt it?
A: As Sigma said, the rate of infringement is only 25%; Such percentage of infringement is not against German law. In our contry, there is not any law to protect idea of video game.
Q: Even if it is not against law, do you think it is against business moral?
A: As long as it is not the same at all, it is not problem of law. I think such situation is not good, however. If all make copy products, nobody would not originate new game. As long as this matter is concerned, however, it is not clearly copy product. If you would take legal action, my insistence would be proved correct and you can not win, I guess.
Q: May I repeat my question? Even if it is not against law, do not you think such action is unfair considering from business moral?
A: It is not unfair action to take idea from someone else. It is also not against law, Everyone can do so.
Q: Is it your own thinking?
A: Yes.
Q: May I publish the content of today's interview, your way of thinking and procedure of this matter in trade magazines of U.S.A. and Japan?

"Red Tank" "Super Tank"

A: It' OK provided you would send me draft in advance.
Q: By the way, I was "QIX" exhibited at your stand. Did you get the license of Taito?
A: Before the show, attorney of Taito requested me not to exhibit "QIX". But we bought it's PCB from Japanese supplier who is having Taito's license. As they already paid the royalty to Taito, we need not pay the royalty in double and also need not stop exhibition.
Q: I think Taito is limiting Licensee for export of their products. Do not you think so?
A: It is a problem between Taito and Japanese licensee.

From the above, I can note Dr. Solms way of thinking that it is normal in Germany to take idea from someone else and it is not against law. As for copy right, it is not infringement of the original right unless it is exactly the same. In other words, similar product based on the original idea has itself right of the originality. Consequently, "Super Tank" is not infringing Sigma's original right although it's idea is based on "REd Tank". Although he agrees 25% infringement, it is not problem against law and he thinks no necessity to pay the royalty.

I said my insistence to him and Dr. Solms mentioned his way of thinking in fair position. I am thinking that I am correct and he is thinking that he is correct. At present stage, I can not judge myself which is correct or not. Perhaps, German court would judge according to their law after I take legal action. It is cleat that the result of our legal action becomes to be one percedent in our industry. However, I am a man in the industry and much regret that I must take legal action against the same industry person. At the same time, I am somewhat doubtful about his way of thinking, life style that it is free to steal another's idea, it is free to manufacture copy product because it is not against law. I am now never blaming him and never judging he is wrong. Every person has every position, way of thinking and life style. Our society and industry is formed by gathering of such persons. I think it is important to consider carefully actual position always.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
©1982 Amusement Press, Inc.

68000
THE BEST REASON YET TO CHOOSE IT!
LTI
- We supply high-quality electronics components, Semiconductor chips, Power Supply, COLOR XY Monitor, and PCB for GAMEs, etc.
- We supply C.K.D. Kits. (Completed Knock Down Kits)
- With expanded extensive engineering experience, we can assist you in solving any kind of problem with application and soft program development.

Don't miss out on our exceptional, quality experience, Contact us today for more information.

LEISURETRON INDUSTRIES CO., LTD.
TOKYO: Ohtake Bldg. No. 26-30, 2-chome, Miyasaka, Setagaya-ku, Tokyo Tel: (03) 425-0844 Telex: 2427003 LETRON J
NEW YORK: c/o Egawa International Co., Ltd. 2 Park Avenue, New York, NY10016 Tel: (212) 532-5430 Telex: 237696 EGWA UR

豊かさを演出する、電子技術の
本　　社：〒171 東京都豊島区南池袋3－9－5 電話(03)988-2571(代)
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6－28 電話(052)762-5222
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1－2－2前田ビル 電話(092)474-0120
DATAEAST INC SANTACLARA CA95050 U.S.A.
株式会社デコ・札幌 〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-2415(代)

PRO・BILLIARDS
プロビリヤード
男はプロフェッショナルなゲームに酔いしれる

スヌーカー
世界選手権の規定をビデオゲームにそのまま再現!高度なテクニックが要求される英国式のポケットビリヤード。

ストレート・プール
仲間同士で、またコンピューターを対戦相手に……気軽に楽しめるハスラー気分!もちろん押玉・引玉・ひねりの技も自由自在。

ナイン・ボール
チャンピオンレベルのハイプローなゲーム!一流ハスラーの妙技が画面に展開、手に汗を握るスリルの連続。

FANTASY ファンタジー
シェリーを救え!! バルーン・チェイサー
美女がさらわれた!メルヘンの世界をさまよいながら追いかけるトム。豊かな音楽と手に汗を握る場面展開。頭脳とテクニックを駆使して、ハッピーエンドのゴールをめざす、追跡ゲームの決定版。
▽95-1774(14TV)
▽95-2087(20TV)

〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号 千代田ビル別館5階
TEL.(06)365-6621(代) TELEX.5236785 SNKCO J
SNKサービス ☎(0729)65－0533
東京支店 ☎(03)866－6175
仙台営業所 ☎(0222)75－6071～3
福岡営業所 ☎(092)471－8612～3
むつ営業所 ☎(01752)2－7780

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

World's First 3D Video Game Unveiled

Developed Jointly By Sega And World-famous Matsushita

Sega Enterprises Ltd. of Tokyo and Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. of Osaka have announced the joint development of the "Subroc–3D" – the world's first three-dimensional video game. The new game, which will be commercialized in the near future, was exhibited recently at the NAO Expo. An innovative combination of Matsushita's three-dimensional TV technology, which was developed several years ago, and Sega's own video game technology, 3D images make the game that much more exciting.

"Subroc–3D", Worlds First 3D Video Game

■ **Mechanism of 3D TV**

The trial-manufactured "Subroc–3D" is similar to ordinary upright video games in both appearance and basic structure, but what sets it apart is its specially constructed scope (which players look into to see the screen) and the screen which is projected on the color monitor, thus providing players with an exciting 3D image. The scope has a built-in shutter that blocks off the right and left eyes alternately at a frequency of 30 times/sec. Images appearing on the TV monitor, which flash 60 times/sec, are projected alternately for the right and left eyes and are synchronized with the action of the scope. In this way, the player can play the game and enjoy 3D images at the same time by utilizing the difference in sight between the right and left eyes.

The "Subroc–3D" player searches out and destroys the enemy on three fronts – in the air, on the sea, and beneath the sea – through the scope. Missiles from enemy ships or fighters come at the player realistically; meanwhile, missiles launched by the player enhance the thrills. Thus, the new video game features realistic 3D action on the entire screen. The PC board for 3D display has 251 chips, including LSI's, that effectively serve to control the game itself.

■ **Licences**

Two years ago, the two companies began discussing a new concept – "Stereo Viewer System" – through technological cooperation, including parts exchange. Last year, Matushita Electric developed a 3D TV system, which was unveiled at an electronics show, etc. Now, the two developers have succeeded in developing a video game version of Matsushita's 3D TV system. At the AM Show held last year, they partially unveiled the results in the form of 3D images on video tape. The current announcement is a direct outcome of these continuous cooperative efforts, although commercialization of the new video game has not yet been realized. Matsushita Electric already has around 20 industrial property rights for the 3D TV system. According to the current announcement, Matsushita Electric has agreed to grant Sega exclusive selling rights for the game for a fixed period of time. This also signifies that Matsushita Electric has embarked on the development of video games in earnest, which has created a sensation in video game circles.

Commenting on the current "joint development," Mr. Ochi, Sega's director of technology, pointed out at a press conference held on February 26 that "Technology today is looking for a fusion with a different concept of culture, and the current case may be looked upon as one such example. The fusion of advanced technologies with game software to create more interesting games will be a great step forward." The "Subroc–3D" unveiled recently is a trial unit, but efforts are being made to get it on the market within a few months.

A Proposal On "Infringement Of Video Games"

A very difficult question – when a new video game released by one manufacturer is similar to a video game already released by a different manufacturer, is there any criterion available that allows one to determine if the new video game, that is similar, is actually copied? – A situation that often occurs. Recently information has been sent to *Game Machine*, that appears to be useful as reference when discussing this difficult problem. Entitled "What is the Exact Meaning of Infringement?", it was compiled by T. Hagiwara, executive vice-president of Sigma Enterprises Inc. According to T. Hagiwara's comments, much of his views and opinions were the result of an exchange between himself and Video Games GmbH of West Germany which has manufactured, sold and even granted related rights to other manufacturers concerning its "Super Tank" – a game similar to Sigma's "Red Tank". Through a series of discussions, he formulated a question to all the people in the trade – i.e. 'What is a permissible extent of similarity, one that does not infringe upon the rights of original video games?' Briefly, it seems that he is making a proposal concerning the video game copying situation, to the following extent.

"It is necessary to establish regulation and generize it's consensus as entire industry for copy products, i.e., how to judge extent of infringement of original right according to extent of similarity, where, what part and how copy product is similar to the original product(?)"

It does not appear that Hagiwara's proposal is of small significance. Rather, it may be said to be a concrete proposal that has importance to the entire trade. Thus, *Game Machine* has

(Continued on next page)

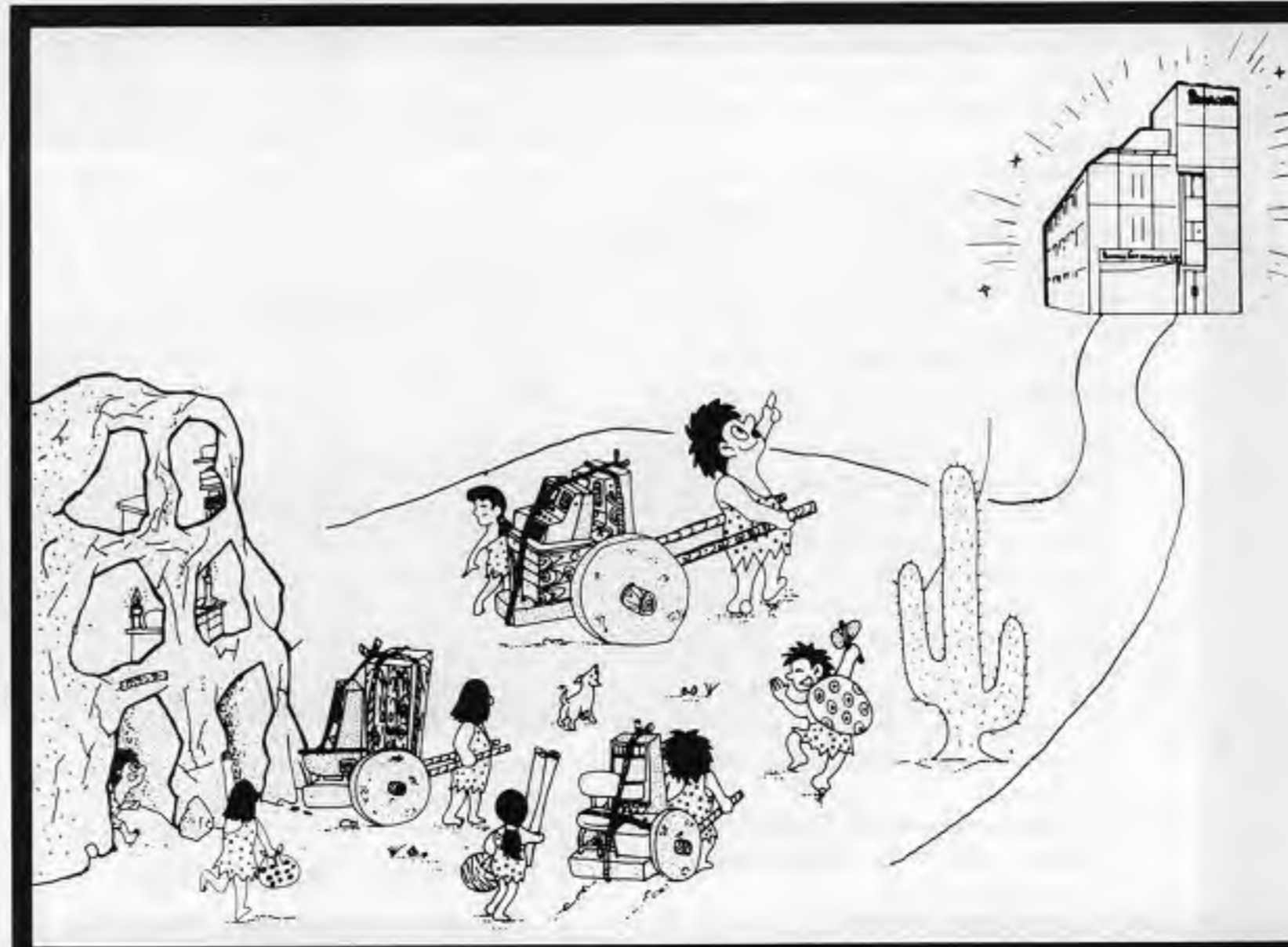
REMOVAL NOTICE

We are happy to announce that the new building which we have longed for has, at long last, been completed.

With effect from April 8, 1982, we will be moving into our new building at the following address :

New Bonanza Building
3-43, 3-Chome, Shin-Yamashita,
Naka-ku, Yokohama, Japan.

Tel: (045) 623-5711 (12 Lines)
Facsimile Tel. No.: (045) 623-6330
Telex numbers: 47901 WIKIWIKI J and 3823764 KACLEX J
Our mailing address remains the same as follows:
Port P.O. Box 111, Yokohama, Japan

本社ビルが完成しましたので4月8日に引越します。
Tel. No. テレックス番号ファクシミリ番号は上記の通りです。

BONANZA ENTERPRISES, LTD.®

新住所 横浜市中区新山下3丁目3番43号 新ボナンザビル Tel(045)623-5711㈹ Telex (WIKIWIKI) J47901

TAITO

新製品

PORT MAN

ポート・マン

パート1

●ベルトコンベアから落ちてくる赤・黄・ピンクの荷物をタイミング良くキャッチ&スロー、左右に動いている船に上手に積み上げてゆく微妙なタイミングが、楽しめます。
●悪漢の投げる石や、邪魔をしてくるトロッコをヒョイ、ヒョイと除けながら、指定の場所に全部積み上げるとパート2に進めます。

パート2

●ベルトコンベアに乗っているダイナマイトを、ルンバのリズムに乗って、石を投げて落し、タイミングを良くキャッチ。受けそこなうと爆発し、地面が1ブロックずつ消滅するからご用心‼悪漢が投げる石とダイナマイトを間違えるとやられてしまうからご注意下さい。

●テーブルタイプがあります。

FLY BOY

フライ・ボーイ

音楽と共に崖の上から飛び立つハングライダーは、野を越え、山越え、海越えて、着陸地を目指す爽快な気分は画面の美しさと相まって、プレイヤーを楽しませてくれます。
●ハングライダーをレバーで上手に操作して、敵の鳥や飛行機に当らないようにしながら、時間内に着陸地点まで飛んで下さい。
●飛行途中にB・O・N・U・Sの旗を通過すると、ボーナスが得られ、高得点につながります。また襲ってくる敵をキックボタンで蹴り落すことも出来ます。

●テーブルタイプがあります。

レジャーシステムプランナー タイトー TAITO

株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイトービル ☎03(264)8611(大代表) 〒102
TAITO CORPORATION

アミューズメント・マシンの製造・輸出入・販売・賃貸／屋内外レジャー施設の企画・設計・施工・運営サービス

パワーアップ
している時
ⒺⓍⓉⓇⒶ
を食べると
自車１台追加。

ジャンプ
ポイントで
着地成功すると
ボーナス得点が
得られます。

Ⓣ 95-2158

スナップ・ジャック

※各機種共テーブルタイプとアップライトタイプがあります。※Each machine has a table type and an upright type.

UNIVERSAL
ユニバーサル販売株式会社
株式会社ユニバーサル

本　社　〒103 東京都中央区日本橋堀留町１－７－７　☎(03) 661-0330㈹
工　場　〒323 栃木県小山市荒井561（第３工場団地）

札幌営業所	☎(011)841-8934㈹	名古屋支社	☎(052)461-2341㈹
新潟営業所	☎(0252)71-6006㈹	大阪支社	☎(06) 304-3955㈹
北関東営業所	☎(0285)25-5521㈹	小豆島営業所	☎(08796)2-5368㈹
大宮営業所	☎(0486)44-0946㈹	山口営業所	☎(0834)32-0011㈹
静岡営業所	☎(0542)83-6781㈹	九州支社	☎(092)471-6188㈹
豊橋営業所	☎(0532)46-6103㈹	沖縄営業所	☎(09889)7-6655㈹

EXPORT DIVISION
UNIVERSAL SALES CO., LTD.
1-7-7, Nihonbashi Horidome-cho, Chuo-ku, Tokyo 103, Japan
Phone : 03-661-1447, 6004　Cable : UNIMANIFACT
Telex : J27348 (UNICO)

UNIVERSAL U.S.A. INC.
3250, Victor Street, Santa Clara, California 95050, U.S.A.
Phone : 408-727-4591 ~ 5　Telex : 172247 (UNI USA SNTA)

TAIWAN FACTORY
A4-43, K. E. P. Z. Kaohsiung, Taiwan